V. évfolyam 5. szám, 1994. május

168,- Ft

576 KByte

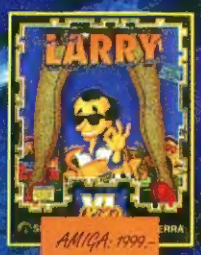
Számítástechnikai magazin

UFO
HORDE
ULTIMA VIII
DARKMERE
APOCALYPSE
EVASIVE ACTION
BENEATH A STEEL SKY
GREAT NAVAL BATTLES II

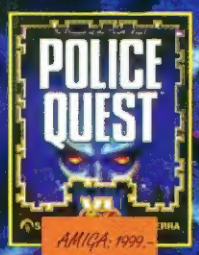
MINŐSÉG, VÁLASZTÉK, KEDVEZŐ ÁR!

A KIXX XL termékek ezt nyújtják NEKED.

A legnagyobb kiadók legendás játékait megtalálod az 576 KByte boltjaiban!



AMIGA: 1999.-



AMIGA: 1999.-

AMIGA: 1999.-

AMIGA: 1999.-

PC: 1999.-
AMIGA: 1999.-

AMIGA: 1999.-

PC: 1999.-
AMIGA: 1999.-

AMIGA: 1999.-

PC: 1999.-
AMIGA: 1999.-

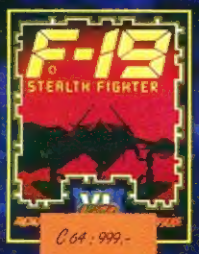
AMIGA: 1999.-

PC: 1999.-
AMIGA: 1999.-

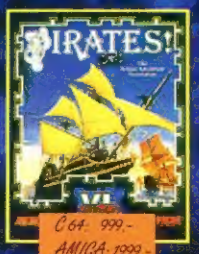
PC: 1999.-
C 64: 799.-

PC: 1999.-
AMIGA: 1999.-

C 64: 999.-
AMIGA: 1999.-



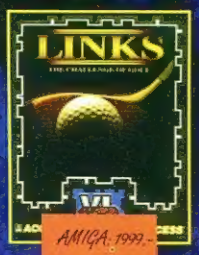
C 64: 999.-



C 64: 999.-
AMIGA: 1999.-

PC: 1999.-

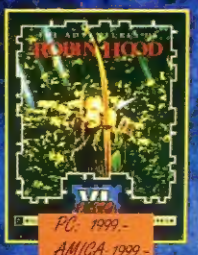
PC: 1999.-
AMIGA: 1999.-



AMIGA: 1999.-

PC: 1999.-

AMIGA: 1999.-



PC: 1999.-
AMIGA: 1999.-

576 KByte

TARTALOM

Azbesztkesztyűt a mancsokra, ha nem akarjátok megpörkölni magatokat! Olyan forró az ehavi számunk, hogy olvasása közben még a hegesztőszemüveg viselése sem túlzás...

ECTS

A fergeteges londoni show képezi újságunk magját - 11 oldalt szenteltünk neki, hogy minden géptípus képviseltetve legyen az összeállításban.

2, 22

DARKMERE

Az izometrikus szerepjátékok új trónörököse megszületett Amigára. Térképpel ellátott leírást kanyarítottunk róla.

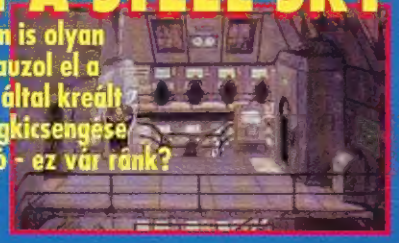
6

LEGACY OF SORASIL

A nagymúltú Hero Quest második epizódjáról már olvashattatok egy beharangozó cikket. Mostani elemzésünk ezt teszi teljessé.

38

BENEATH A STEEL SKY



A távoli (vagy nem is olyan távoli) jövőbe kalauzol el a világhírű grafikus által kreált játék, melynek végkicsengése igencsak lehangoló - ez vár ránk?

46

ECTS HÍREK	2-4
HORDE	5
DARKMERE	6-8
EVASIVE ACTION /MEGARACE	9
ULTIMA VIII	10-11
STUNT ISLAND (2. rész)	16-17
UFO	18-20
CÍMLAPSZTORI	21
ECTS (SEGA, NINTENDO)	22-29
WANTED (DOOM TÉRKÉPEK)	30-31
CD 32	32
CSEVEGŐ	33
GREAT NAVAL BATTLES II	34-36
MR NUTZ	37
LEGACY OF SORASIL	38-39
EXKLÚZÍV	40
APOCALYPSE	41
ÉRKEZÉSI OLDAL	42-43
FANTAZMAGÓRIA	44-45
BENEATH A STEEL SKY	46-48

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen módon újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

ISSN 0865 - 8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (94.2543/5-66-22)
Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán
Lapterv: Molnár Dénes, Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Eredeti Bt.
Kiadja a COMGAME Gmk. 1026 Bp., Fillér u. 47/b.
Levélcím: 1389 Budapest Pf. 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt,
Medvecz és Társa Kft, Newpress Kft, Extrahír Rt.
Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME Gmk), 1389 Budapest, Pf. 132

576 KByte

"AMIT TUDNI AKARSZ EGY CÉGRŐL DE SOHASEM MERTED MEGKÉRDEZNI..."

ECTS

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer három muskétás - Marthos, Zsolthos és Aramis (erre sehogy sem passzol a Zolee név, ügyhogy maradjunk az eredetinél). Volt nekik egy remek cimborájuk, D'artagnan de Thomas, aki a Magyar Televízió kötelékébe tartozott és amilyen jól bántak karóval a tollal és az anyagiakkal, olyan biztonsággal kezelte ő a kézi felvevő készüléket (magyarul vidinyét). Történt egyszer, hogy hírét vették egy világrazzáló dinomdánomnak a kádás Albionban és elhatározták, megnézik már maguknak, hogy mitől döglik arrafelé a légy. Éppen időjében érkeztek (vasárnap előtti estve), ugyanis itt is ilyenkor kezdődik az "eresszd el a hajamat". Elsőre fölve nyomultak előre a zokadalomban a sok idegen és furcsa arc, hajzat és ruházat láttán, de aztán egy jó pofa húzassál feloldotta ijedelmüket és hamarosan hastáncot lejtettek egy utcai zenekar muzsikájára, megkergették az ottani éjszakai pillangókat és megmelengették kezüket a csövesek benzinesbordélnál. Egyszóval felkészültek a másnapi "Megjelenés az alkalomhoz illő öltözetben" jelszavú dáridóra. Most álljunk meg egy szóra! Kedves Olvasók! Aki ezután a kissé bohókás bevezető után nem jött volna rá, hogy a '94-es tavaszi ECTS kiállítás beszámolója következik, annak most felfedem a titket. Mivel olyan mennyiségű információval szembesültünk, mint még eddig egy ilyen kiállításon sem, ezért a teljesség igénye nélkül voltam kénytelen tallózni a hírmasszából.

CORE DESIGN

A Core Design ebben az évben mindent megtesz majd az Amiga tábor életben tartásáért, hiszen játékait elsősorban nekik fejlesztik, méghozzá igen magas színvonalat produkálva. Erre példa a mostani számban "kivesézett" Darkmere és az év során megjelenő másik két újdonságuk is. Az első DRAGONSTONE névre hallgat, amely egy szemet gyönyörködtető fantasy RPG-t fed. Egy hatalmas kiterjedésű elátkozott birodalomban kell démoni hordákkal felvenni a harcot és varázs,- illetve mentális erőkre támaszkodva utat vágnunk magunknak. A helyszínek függőleges felépítésűek, de mozgásunk minden irányban szabad. Számos csapda állja utunkat, puzzle feladványokat kell megoldanunk és tömegnyelvű karakterrel kell kommunikálnunk a hét messzív pályán. A másik csúcsokat döntögető újdonságuk a júniusban megjelenő SKELETON KREW lesz, amelyről a két hónappal ezelőtti számunkban már közöltünk képet, de a játék olyan impresszív, hogy nem hagyhatom ki az összeállításból. Negyven percet játszottam vele a show-n és nem untam meg az állandó lövöldözést és akciódús játékmenetet nemes a kereszgálást az emberiség elpusztítására készített Psyko Machine darabjai után. Sajnos még csak Spine-nal, a bivajerős jövőlevegővel nyomulhattam, de a végleges verzióban 3 futurisztikus szereplő közül választhatunk majd a 4 planétán (Föld, Vénusz, Mars és Psykogenesis) játszódó anyagban.

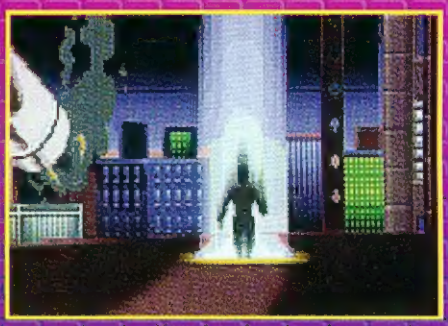
CYBERDREAMS

A Cyberdreams cég neve már ismerősen csenghet a vájtfülűeknek, hiszen az 576 KByte-ban már bemutatott CyberRace és Darkseed után újabb nagy fába vágta a fejszéjét. Elsőként a H. R. Giger (Alien sorozat figurájának szülőatyja és a biomechanikus világkép megalkotója) által megálmodott Darkseed PC CD-ROM-os változatát mutatták be a kiállításon, amely a feljavított grafikán kívül állati hangeffekteket és beszédelemeket is tartalmaz. Itt jelentették be továbbá, hogy aláírták a szerződést a Darkseed II-ről, amelyből még annyira embrió állapotban van, hogy egy esetvonás sem készült el belőle - ennek megfelelően a megjelenést is csak '95 végére tervezik. Itt jegyezném meg, hogy Londonban új láz hódít: Alien őrület ütötte fel a fejét! A Piccadily kellős közepén kommandós ruhába bújt rikkancs hirdeti az Alien War című túlélési produkciót. 15 fontért (kábé két rongyért) bárki átélheti azt, amit Ripley hadnagy érezhetett, amikor egyedül csúszott-mászott a sikátorokban és csatornákban, nyomában azzal a rusnya döggel... (képünkön a látványosságra szóló vendégcsalogató prospektus látható).

EMPIRE

Az Empire is azok közé a cégek közé tartozik, amelyek belekóstolnak minden stílusba, hogy ne csak egy-egy réteg ízlését elégítsék ki, hanem mindenkinek szolgáljanak valami újdonsággal. Számos fejlesztésük közül leginkább az EMPIRE SOCCER '94 és a THE DAWN OF AERIAL COMBAT nyerte meg a tetszésemet. Az előbbiben egy fantprogramot tisztelhetünk, amely előre láthatólag a Világ Kupa vendégek kellős közepén jelenik majd meg. A felülnézetből élvezhető kézdelem 256 színben pompázik majd PC-n, játékosaink olyan extra mozgásokkal lesznek majd felruházva, mint a csukafejes, az ollózás vagy a sarkazás. A figurák láthatóságára tényleg nem lehet panasz, és a leszti sem fog elveszni a magas fűben, méretek a gigászi mérete miatt sem. A második, mint neve is elárulja, egy repülőszimulátor - de a javából. Korunk túlfejlett gépeiben az emberi tényező szinte a nullára redukálódott, ezért jól esik az igazi szimulátorrajongóknak, hogy csak saját szerelőmunkái tudásukra és tapasztalataikra támaszkodva kell az Első Világháború leghíresebb gépeivel szelniük a légteret. Akiknek ezen túlmenően a történelmi hűség is fontos, azok feltétlenül repüljenek rá a második félévben megjelenő anyagra. A 640x400-as, texture mapping technikával PC-re készülő, aprólékos felbontású grafikával megáldott játékban nem kell az irtózatos sebesség miatt kapkodnunk, hanem szépen, gondosan megközelíthetjük az ellenfelünket - hogy aztán a farunkat egy Fokker-csupet lője pöppé.

MICROPROSE



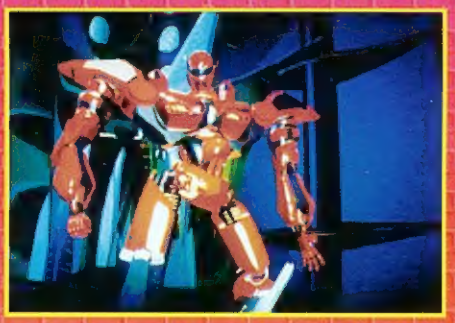
A MicroProse a jelek szerint a tavaszt és a nyarat új tervek kiagyalására fordítja, hiszen a 93/94 év fordulóján dömpingszerű MicroProse programkiadás egy kissé lelassul az év végéig. Természetesen ezért tartogatnak egy mega-meglepetést: IMPOSSIBLE MISSION 2025 címmel az eddigi legnagyobb sikerű magyar fejlesztést átdolgozzák és az Amigára tábor számára jócskán feltupírozzák. A szenzációs animációjáról híres játék új formájában is csúcsokat döntöget, ha lehet, még finomabbá varázsolták a figura mozgatását, a megoldandó feladatot pedig szinte lehetetlenné nehezítették a hosszabb élvezet céljából. A végcél tulajdonképpen ugyanaz, mint az elődben: testi épségünket a számtalan rabattal megsvve kell minden zugot átkutatnunk, hogy az ajtókat és rejtett pánczlszekrényeket nyitó kulcsokat és egyéb eszközöket megleljük mind az 5 pályán. Bónuszpályaként az eredeti Epyx játékot játszhatjuk végig (játék a játékban effektus). A nyár slágerének igérkezik az anyag!

HÍREK

FUTURE VISION

Az európai füleknek és szemeknek egyelőre ismeretlen USA-beli Merit Software és Future Vision egy addig csak álmainkban látott rémtörténettel ajándékozza meg a szelidebb szórakozáshoz szokott Öreg Kontinens vállalkozó kedvű kalandorait. A HARVESTER (azaz "Kaszás") című horror-pszicho-terror-thriller meghökkentő sebességű ray-trace-elt mozielemeket alkalmaz a megfélemlítéshez, kiegészítve videóról digitalizált szereplőkkel és vérfagyasztó hangeffektekkel. Mély öntudatlanságból ébredsz egy 17 éves fiú testében, semmire nem emlékszel életedből. Minden éjszaka gyötrő álmok kínoznak, egyik este pedig egy húsától megfosztott város hullát találsz az ágyadban - aztán elszabadul a pokol. Túlvilági teremtmények szállják meg a várost, de csak Te látod őket, senki nem hisz neked. Honnan jönnek ezek a szörnyetegek, miből erednek az élőtestjük? Ezt kell kiderítened, amilyen gyorsan csak tudod, vagy véged. Hátborzongató, nem? Én majdnem összecsináltam magam, miközben azt a rövid ismertetőt írtam. Mivel az európai terjesztő kilétét még bizonytalan, ezért egy darabig várni kell a PC CD-ROM-os anyagra.

MIRAGE



Már több hónapja suttogják a hozzáértők, hogy a versekedős játékok új korszaka nyílik meg a Mirage gondozásában megjelenő RISE OF THE ROBOTS című játékkal. Ez nemcsak a futurisztikus témaválasztás miatt igaz, de már az adathordozókon való terpeszkedésén is meglátszik a program gigászi mivolta (a PC verzió 14 lemezes, az Amiga 500-1200 változatok 10-14 lemezre fértek el, még jó, hogy a CD változat minden gépen csak 1 korongból áll). A vásáron kiállítottak a játéktermi gépet - tényleg nem mindennapi az anyag. A figurák minden egyes mozdulata és a háttérek is ray-trace-eltek, melyek a cyber stílus legszebb képviselői. Az alapsztori elég furcsa: egy jövőbeli ipari robot gyárban az üzem irányításával megbízott robot, a Supervisor elméje megfertőződik egy ismeretlen vírus által és annak következtében átveszi a gyár irányítását és a többi robot felett a hatalmat. Egy Cyborgot (az Te vagy) küldenek a lázadás levetésére, aminek az uralom alá vont robotokat, majd az őket irányító Supervisort kell legyőznie. Csúcs megoldások jellemzik az anyagot, amely minden elképzelhető géptipusra kijön az év folyamán.

OCEAN

Az Ocean standja teljes INFERNO lázban égett, minden járókelő megállt egy pillanatra az építmény előtt, amely egy jövőbeli irányítóközpont formázott és a nagyérdemű közönséget arra szólította, hogy betérjenek egy blikkre. A hangszórókból bömbölt a "You are the only one who can save us..." szöveg, a monitorokon pedig a játék introjának kockái peregtek teljes gőzzel. Kissé beljebb hatolva a programozók egyikébe akadtam, aki készségesen bevezetett a napokban megjelenő program rejtelmeibe. Legyen elég annyi, hogy a srác az asztteroidmezőkkel, elhagyott űrhajóroncsokkal és mániákus idegenekkel "benépesített" űrjátékban olyan grafikai sebességet és kezelhetőségi lehetőségeket mutatott be, hogy két kézzel kapaszkodtam a karosszékembe, nehogy a földre omoljak. Még ennél is nagyobb durranásnak igérkezik a nyár végére igért IRON ANGEL, amely a TFX és az INFERNO erősségeit és pozitívumait ötvözi majd. A Föld nukleáris pusztulás előtt áll, melynek megakadályozása a Te feladatod lesz - hogy mi módon és milyen eszközökkel, az még nem tisztázott, hiszen egy "angyalhoz" nem nagyon illenek a fegyverek és az erőszak. Minden esetre a bemutatott kép arról árulkodik, hogy ez az alkotás is futó sikerváramányos - először persze PC-n, CD ROM-on, majd esetleg CD32-n is.

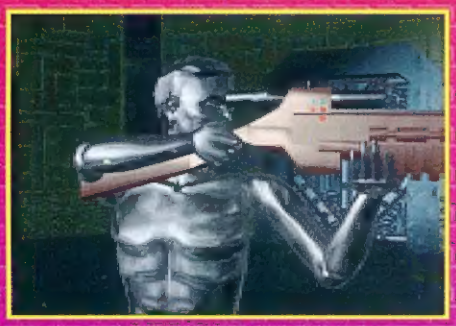
PSYSGNOSIS

A Sony és Psygnosis házasságából úgy néz ki bő "gyermekáldás" várható, amit az elmúlt néhány hónap termése is jócskán igazol, nemeg elnézve a két cég jövőbeli terveit, még korántsem mutatták ki orosz-lánkörmeiket! A most következő felsorolás alapját az a videobemutató szolgáltatta, amelyet a tárgyaló egyik sötétkamrájában élvezhettünk végig - csodálattól csöpögő nyállal: DISCWORLD, NIBELING'S RING, LEMMINGS 3, SCAVENGER 4. Az első kettőről sikerült néhány exkluzív képet szereznem, tehát lássuk őket bővebben. A Discworld nő mögött egy állati arányos és jókora humorral megáldott képregényfigura főszereplésével készülő kalandjátékt húzódik meg. Már folynak a tárgyalások a játék "szinkronizálásáról", amihez világhírű komikus színészeket kérnek majd fel "magyar hangul". A Nibelung's Ring egy trilógia első epizódjának készül, amely nemcsak pazar grafikájáról, hanem leginkább az aláfestő zenéjéről válik majd fogalommá. Wagner muzsikájára halad majd a félig mondaszerű, félig az alkotók által kitalált történet. Egy-egy mondatban a fennmaradó két programról: a lemmingek újabb epizódja még csak ötlet szinten merült fel, a munkálatok csak most kezdődnek - de JÖNNEK! Minden addig ismert ötletet elvetnek az alkotók és teljesen új alapokra helyezik majd a világcsúcs játékot. A Scavanger 4 cím egy a Microcosm és a Rebel Assault trónjait döntögető 3D-s akciójátékot fed, amely a PC CD-s és CD32-s tábort célozza meg. Az intrót elnézve, tényleg nincs esélyük a trónon maradásra.

RENEGADE

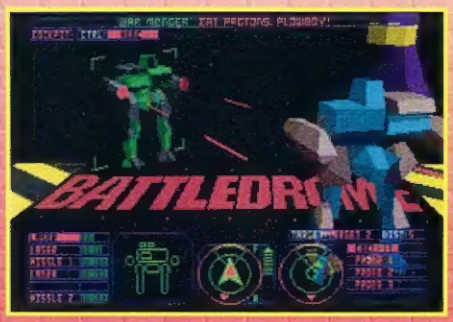
Bírjátok még? Én már kezdem végleg elkoptatni az ujjaimat a szöveg begépelésével, de sebaj. Az egyik legtehetségesebb csoportosulás következik, akiknek ez az év lesz a Termékenység Esztendeje. Ők a Renegade. Újdonságaik név szerint az ELFMANIA, a SENSIBLE WORLD OF SOCCER, a RUFF 'N' TUMBLE és a THE FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN. Az első és egyben legjobban várt Elfmania (Amiga) a napokban robbant a boltokban – a verekedős játékok szerelmeseinek legnagyobb örömére. A már jól ismert foci új kiadása leginkább a menedzserek kedvelőinek nyújt majd feledhetetlen élményt, az alapvető játszhatósági mutatók változatlanok lesznek. A Ruff 'n' Tumble (Amiga) viszont minden eddigi határt átlépve mesterien elegyíti a gyors akcióelemeket a tradicionális platformjátékok tulajdonságaival. Magyarul: ámulatbaejtően megrajzolt háttérek előtt egy komisz kölyök kinézetű srácot kell a ránk támadó idegen lényeket, robotokat és pálya végi szörnyetegeket kaszabolnunk a legkülönfélébb fegyverek segítségével. Mindezt hifi minőségű zene és banghatások kísérik, sőt CD32-n az ún. "Surround Sound System" segítségével térhatású zenei élményben lehet részünk. Az amazonok birodalmába kalauzol el a második készülő produkciójuk. A több mint 100 helyszínen játszódó alkotás főszereplője egy öserdei forgatásra érkező bér-pilóta, aki rejtélyes körülmények közepette lezuhan a dzsungelben a második világháború utáni évek valamelyikében. Kalandjai során összeakad egy szépséges hercegnővel, egy világuralomra törő dokival és egy misszionáriusszal, akik hol segítik, hol megnehezítik életét. Szerelem, csalszövés, humor, kalandok - ezek jellemzik a leghamarabb novemberben PC-n és Amigán debütáló anyagot.

SALES CURVE



A Lawnmower Man című film vizuális effektjei új távlatokat nyitottak meg a számítógépes játékok terén. Erre a tényre alapozta reményelt a Sales Curve Interactive cég, aki a napokban jelentette meg a három részesre tervezett trilógia első epizódját. Na de nem is ez a hírértékű, hiszen már a második részről is mutattak be néhány villanásnyi részletet, és a képek alapján tutira mondhatom, hogy a CYBERWAR névre keresztelt játék szintén megdobogtatja majd a látványosságokat kedvelők szívét, már aki tud októberig várni. A 256 színű ray-trace-elt figurák mozgása nagyon emlékeztet a T2-ben látott folyékony fém ember mozdulataira, a gyorsaságuk pedig lélegzetelállító. Óriási kiterjedésű alagút és folyosórendszert kell átvizsgálnunk, vérszomjas és eddig nem látott intelligenciájú ellenfelekkel kell felvennünk a harcot. A program gigászi mivoltát mi sem jellemzi jobban, mint az, hogy 3 (!) CD-nyi helyet fog felzabálni...

SIERRA



Az összeállítás végére három nagyágyú maradt, első az ábécé szerint a Sierra, akik a három, egymástól homlokegyenest különböző stílusú újdonságukkal nagyot robbanthatnak. Mivel a képek magukért beszélnek, ezért inkább csak egy-egy mondatban mutatnám be őket - nemsokára úgyis találkozhattok velük az újság hasábjain. Az OUTPOST-tal egy jókorát lép a Sierra a stratégiai játékok perfekciója felé, ugyanis az 50 év múlva játszódó anyagban a realitás, a grafikai, az ötlet, a megvalósítás és a hangulat maximális összhangban lesz. A BATTLEDROME sem lesz pite, ugyanis a vektorgrafikás akciójáték azon túl, hogy besz*rás jót harcolhatunk a kőkemény ellenfelek ellen, modemen keresztül is játszható bárkivel a világ bármely pontjáról, a vérpezsdítő alárfestőzenék pedig a hard rock-tól a techno-ig minden stílust felölelnek. Természetesen ezek a durránások csak PC-re készülnek el, de az Amigásoknak is tartogat meglepetést a nagymúltú cég. SIERRA SOCCER néven egy vadúj foci lát napvilágot a napokban, amely méltó ellenfele lehet a minden idők legjobb futballjának tartott Sensible Soccer-nek. A figurák itt is csöppnyek, de a legapróbb gesztusaik is kivehetők, élvezhetők. A laszti mozgatási rutinja és a figurák kezelhetősége is megállja a helyét.

US GOLD

A U.S. Gold szem téttlenkedett az elmúlt hónapok során, mint azt a három nagy reménységként bemutatott anyag is jelzi. Már a 94-es futball Világ Kupára készül a WORLD CUP USA '94 című programjuk, amely a végtelenül egyszerű kezelhetőségéről és az animációk sokszínűségéről (15 féle rúgás és védés, az örömmajmogásokról nem is beszélve) lesz minden bizonnyal híres. A játék bármely pillanatban leállítható és a felállás és taktika változtatható, megválasztható az időjárás és még ami szem-szájnak ingere (először Amigára, majd várhatóan PC-re is kijön). A Comanche alkotógárdája által fémjelzett program azt hiszem elég biztosíték a sikerre! Nos, hamarosan a következő generáció amerikai vagy orosz tankjaiba bújhatunk az ARMORED FIST segítségével, amely az elődből ismert grafikai orgazmust még tovább fokozza. És hogy az extravaganciák még határtalanabb legyen, az UNDER A KILLING MOON "személyében" egy olyan realisztikus mozit tisztelhetünk, amilyet még ember nem látott PC-n. A lebilincselő sztorihoz (amely leginkább egy hollywoodi film forgatókönyvére hasonlít) maximális élethűséggel ellátott 3D-s helyszínek dukálnak, ahol a falra akasztott diploma aláírása is könnyűszerrel elolvasható 2-3 méterről is. Bővebben nemsokára...

VIRGIN

A Virgin sem akar kimaradni a 3D-s akciójátékok placáról és ezért nagyszabású projektbe fogott CREATURE SHOCK címmel. Bizisnagy szörnyekkel kell felvennünk a harcot a távoli jövőben játszódó játékban, melynek alaptörténete nem is lényeges, hiszen a képen minkenki láthatja, hogy nem egy szelíd esti mesére van szó. Nemcsak gyalog kell végigizzadnunk a végtelennek tűnő távot a végső összecsapásig, hanem villámgyors űrhajós manőverezési részek is tarkítják majd a novemberben a CD alapú gépekre megjelenő játékot. Az eddigi legnépszerűbb CD játék, a 7th Guest folytatása hozta leginkább lázba a látogatókat, amely THE 11TH OUR címmel már a befejezés stádiumába ért. A "Felderítetlen Esetek" című tévéműsor riporterekként vetődünk el a már jól ismert kastélyba, hogy elfűnt barátoinkat megtaláljuk - vagy minket is elnyeljen az enyészet. A játék méltán pályázhatna a Horrorisztikus Realizmus jelzőre. Megjelenése júniusban várható PC CD ROM-ra. És még két apró hírecske: készül a SENSIBLE GOLF, a nagynevű alkotóktól és a LANDS OF LORE II-ből is láttam egy 10 perces bemutatót, ami után úgy kellett felmosni a padlóról...

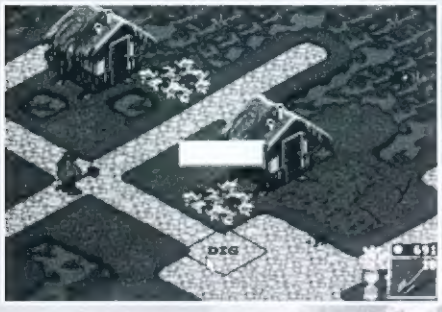
Hogy is fejezhetném be átibeszámolómat? Őszinte legyek? Elnézve a lassan felfoghatatlan távlatok felé kacsingató számítógépes játékipart, kissé sajnálom, hogy nem 10-20 év múlva születtem. Ha már most is ilyen szintre ért a szórakoztatás, akkor mi lesz 10, 20 vagy 50 év múlva? Én pont ki fogok nőni belőle, amikorra olyan szintet érnek el a fejlesztők, hogy TÉNYLEG feledhetetlen élményt nyújtson egy-egy játék. Egyáltalán, lehet azt még fokozni? Majd meglátjuk az őszi ECTS-en...

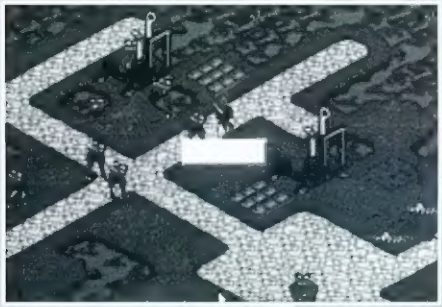
Zolee

HORDE

- Te jó Isten! Már megint itt vannak!
- És mennyien!
- Meneküljön aki tud! A HORDA újra támad!
- És az új vezetőnk ?...
- Igen, Sir Chauncey !
- Ő majd megvéd minket!

Hogy mi ez az zagyvaság? Nem más mint a Horda támadása előtti hangulat. Bizony, amíg nem volt Sir Chauncey, az emberek rettegtek a királyság területén. Nem volt aki megvédje a településeket a vörös gonoszok ellen, s ők sorra járták a falvakat, kirabolták és földig rombolták a szegény emberek házait. A Horda szabadon garázdálkodhatott. Hja! Így volt ez hajdanán, de most, hogy a király őfelsége életét megmentete Chauncey, a nincstelen gyermek (ugyanis királyunk félrenyelt, s a falatot a torkából ez a derék fiú ugrasztotta ki egy jókora hátbaverással), s ezzel megkapta a lovagi címet. Így egy erős és bátor védelmezője akadt a falvaknak. Igaz, vannak rosszakarói is Chaunceynek, például a király tanácsosa, aki teljes szívéből gyűlöli őt, de a király és a nép pártfogoltját nem érheti komoly baj!





Gondolom a Toys for Bob elnevezés nem sokat mond. Pedig ez a társaság készítette ezt a brilliáns stratégiai játékot néhány akcióelemmel fűszerezve. Ritkán ülök le nyomulni stratégiai játékkal, de a Dune 2 óta ez az első, ami mellett képes vagyok órákat elvackolni: néha káromkodok, máskor együtt örülök Chauncey-val. Egyszóval egy nem mindennapi stratégiai cuccal van dolgunk. Az előzményekből nagyjából kiderülhetett, hogy falvakat kell megvédenünk egy bátor fiúval, akit a király lovaggá ütött. Tömören ennyi a játék lényege, de vétek lenne nem megemlíteni a körítést: a játék folyamán preciz grafika, hihetetlenül részletes animáció, fantasztikus átvezető képek (na tessék, kifogytam a jelzőkből...), végig digi beszéd (igaz nem a legjobb minőségű), fergeteges zenék és hangeffektek. Külön meglepetés volt számomra, amikor mindenféle install és egyéb kütyü nélkül egyszerűen fogta magát a program és használta a Gravis hangkártyát.

A játékban egyébként különféle területeket kell megvédenünk a hordától, amely minden évben rátámad a falunkra néhányszor. A falu védelme érdekében emelhetünk kerítést, építhetünk vízesárkokat, szögesárkokat, ültethetünk fákat. Az építkezések mellett persze nem hagyhatjuk figyelmen kívül, hogy a falunak terjeszkednie kell, hisz minél nagyobb, annál többet fizet. Az izometrikus és felülnézeti nagyított mód között a jobb gomb + fel/le-vel válogathatunk. A jobb gomb lenyomása után jobbra-balra mozgatva az egeret válogathatunk a különféle telepíthető dolgok közül (ásás, szögesárok, kerítés, fal, fa), melyek választéka a későbbiekben növelhető. A bal gombbal helyezhetünk el valamit a területen. Az F3-mal léphetünk be a menübe, ahol a zenét, hangokat kapcsolhatjuk ki/be. A a jobb gombbal a farkas ikont választjuk, az annyit jelent, hogy jön a horda (egyébként addig építkezhetünk, amíg a homokóra le nem pereg). A horda ellen puszta kardunkkal léphetünk fel, amit a bal gombbal lóbálhatunk meg a fejünk felett. Harc közben is válaszhatunk a jobb gombbal, de itt már a különféle segítségek közül. Az ellenfelek igen sokfélék, ahogy előre haladunk a játékban, ők is keményednek: a farkastól a trollig minden megtalálható közöttük. Ha harc közben valamelyik hullán egy kis aranykupacot látunk, rohanjunk oda és szedjük fel, hisz így is pénzhez lehet jutni.

Minden év végén adóznunk kell a király tanácsosának, s erre az összegre nem árt ha spórolunk, különben hamar véget ér a játék. Adófizetés után van mód állásmentésre, illetve különféle kiegészítők megvásárlására (pl. íjászt bérelhetünk, vagy gyógyító csomagot vehetünk, esetleg kőfalat, s avval vonhatjuk körbe a várost), amelyek rendkívül sokfélék és drágák, de előbb-utóbb megtérülnek.

A pénzszerzésnek remek módja, ha fákat ültetünk, s miután kinőttek kivágjuk őket, de vigyázzunk, mert a 2. pályán némelyik fa kivágásával életerőpontjaink is csökkennek. A mocsaras pályán érdemes követni a békákat, sokszor kincshez vezetnek, s néha bizony 500 aranyra is bukkanhatunk. Mindenképp ajánlom első beruházásként a lovagot, aki sokat segít a harcokban, vagy a Air Max bakancsot, ami meggyorsítja a futkarászásunkat.

A program korántsem eseménytelen: sokszor láthatunk közjátékokat, amik van amikor hatással vannak a kalandunkra, de előfordul, hogy egyszerűen csak egy kis céltalan marhaság. A játék nagy előnye, hogy rendkívül egyszerűen kezelhető, tényleg adja magát, s ugyanakkor nem lehet megunni. Egy picit arrólok azért, hogy csak adózáskor lehet menteni, de valahogy meg lehet úszni az a négy támadást két adózás között...

Koronczai Gáspár

ÉRTÉKELŐ

grafika	90%
hang/zene	93%
kezelhetőség	89%
kihívás	65%

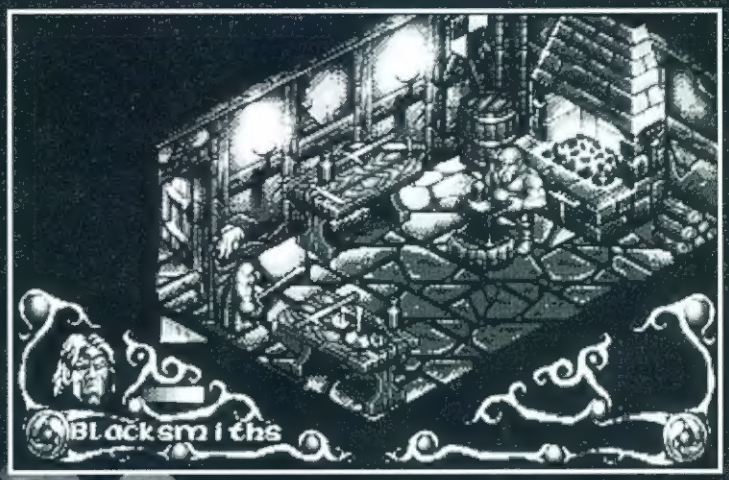
ÖSSZHATÁS 90%

TESZTELVE: *PC*

VERZIÓK: *PC*

DARKMERE

Az előző számban már olvashattatok egy rövid ismertetőt a Darkmere-ről, amit a játék demoverziója alapján írtam. Nos, azóta megérkezett a teljes program és én nem tudtam ellenállni a kisértésnek: teljes erővel belevetettem magam a játékba. Az mindenesetre igen hamar kiderült, hogy a programozók a végső verzióba apait-anyait beleadtak, úgyhogy valósággal odaragadtam a monitor elé. Már-már úgy tűnt, hogy hirtelen felindulásból végéjátszom a Darkmere-t, de a tesztelésre kapott verzió egy apró kis programhibájából kifolyólag ez nem jött össze. No de sebaj, a játék jó kétharmadát így is végignyomtam, sőt, példás önfegyelemmel még fel is térképeztem az első két pályát. De minek is cséplem itt a szót, következzen inkább a Darkmere, 1994 egyik legnagyobb kalandjátékának (majdnem) teljes leírása.



AZ IRÁNYÍTÁS

Ahogy azt már a múltkor is írtam, a játék kezelése példásan egyszerű, teljesen mentes a legtöbb kalandjátékot elborító ikon és menü hegyektől. A tűzgomb megnyomásával hívhatunk le egy röved listát az adott képernyőn végrehajtható cselekedetekről (Search), illetve a nálunk lévő tárgyakkal is ügyeskedhetünk (Inventory). Külön érdekesség, hogy a Help ponttal apánktól kérhetünk segítséget (tanácsot vagy a játékállás kimentését), bár ezt csak 8 alkalommal játszhatjuk el a kaland során. Nagyon eredeti ötlet az is, hogy a játékállást egy time-reverse potion nevezetű ital felhajtásával tudjuk kimenteni, amiből a későbbi pályákon bizony már csak elvétve találhatunk egyet-egyet. Lényegesen gyakoribb tárgy a strenght potion (megnöveli erőnket), a steal potion (rövid ideig láthatatlanná válunk) és a különféle ennivalók (ezekkel az elveszett életerőnket nyerhetjük vissza). Ezeken kívül még találhatunk különféle kulcsokat (a zárt ládákat és ajtókat nyithatjuk velük) és néhány haszontalan kacatot (csatornavizet, mérget stb.).

A HARC

No igen, most érkeztünk el a játék talán leggyengébb részéhez. Nekem személy szerint semmi kifogásom sincs az ügyességi elemekkel átszőtt kalandjátékok ellen, de azért nem kéne a harcot shot'em up szintre degradálni. A Darkmere-ben a harc sajnos ritka primitivre sikerült, mindössze az alábbi mozdulatokat variálhatjuk: Tűz+le: támadás blokkolása. Tűz+fel: csapás fejre. Tűz+jobbra/balra: csapás testre.

Az szintén nem egy nagy húzás, hogy csak az apánk által ránk testált varázskardot használjuk, új fegyverek használatára nincs mód. Amúgy ennek a kardnak van néhány igen hasznos képessége: jelzi, ha a közelben orkok tartózkodnak és minden egyes sikeres találatnál növeli egy kicsit az életerőnket (nem rossz, ugye?). Persze semmi sem tökéletes, a fegyver ugyanis nem hajlandó jó jellemű lényeket megsebezni, sőt, a mi energiánkat csökkenti egy-egy ilyen balszerencsés találatnál.

ÉS VÉGEZETÜL A LÉNYEG...

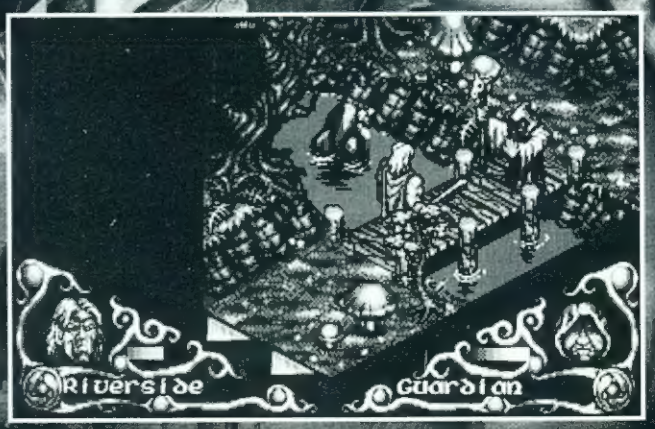
...vagyis az első két pálya végigjátszása. A kaland egy poros kis faluból indul, amit ork hordák és néhány kisebb sárkány tart rettegésben. Ezek után már mindenki számára világos lehet, hogy a közbiztonság nem éppen tökéletes, szóval gyakran kell majd a kardunkhoz nyúlnunk. Először is járjuk végig az összes utcát és gyűjtögessünk össze minél több kulcsot és egyéb tárgyat. Miután sikerült némi vagyonra szert tennünk, beszélgessünk el az utcán ténfergő emberekkel (woman, hooded man, trader, barbarian), valamint a kocsmárossal (fogadó), a kováccsal és a fegyverárussal. Számtalan ökörség mellett néhány lényeges dolgot is megtudhatunk, pl. hogy a falu számos lakóját elhurcolták az orkok valami Feketehegység (Black mountain) nevű helyre, vagy hogy a falu kapuján csak egy jelszóval juthatunk ki. Az első küldetést mindenesetre a fegyverkovács adja, arra kér meg minket, hogy szerezzünk neki 5 db ingot nevű tárgyat (a fene tudja mi lehet az, most éppen nincs a közelben egy szótár se). No, majd később szerzünk neki ingotot, most inkább nézzük meg a hidat. Hűha, egy Gyalog-galoppból ismerős jelenet

fogad bennünket: valami boldog lovag (Mad Knight) üdvözöl bennünket azzal a szomorú hírrel, hogy a híd az övé és húzzunk innen. Ugye ezt te sem gondolod komolyan, öcsi? Sajnos mégis... Az mindenesetre néhány ütésváltás után kiderül, hogy páncélos barátunkkal nem érdemes kötekedni, adjunk inkább neki egy kardot (Give sword). Kardot az utcán lehet találni vagy a fegyverboltban vehetünk egyet. A lovag persze nagyon megörül a kardnak, rögtön valami csatabárdot (axe) kezd el emlegetni. Nyalókát ne hozzak?!? A csatabárdot egyébként szintén a fegyverárusnál vehetjük meg (Trade) meglehetősen borsos áron. A bárd mindenesetre megteszi a hatását, az őrült lovag félreáll és mi átmehetünk a hídon.

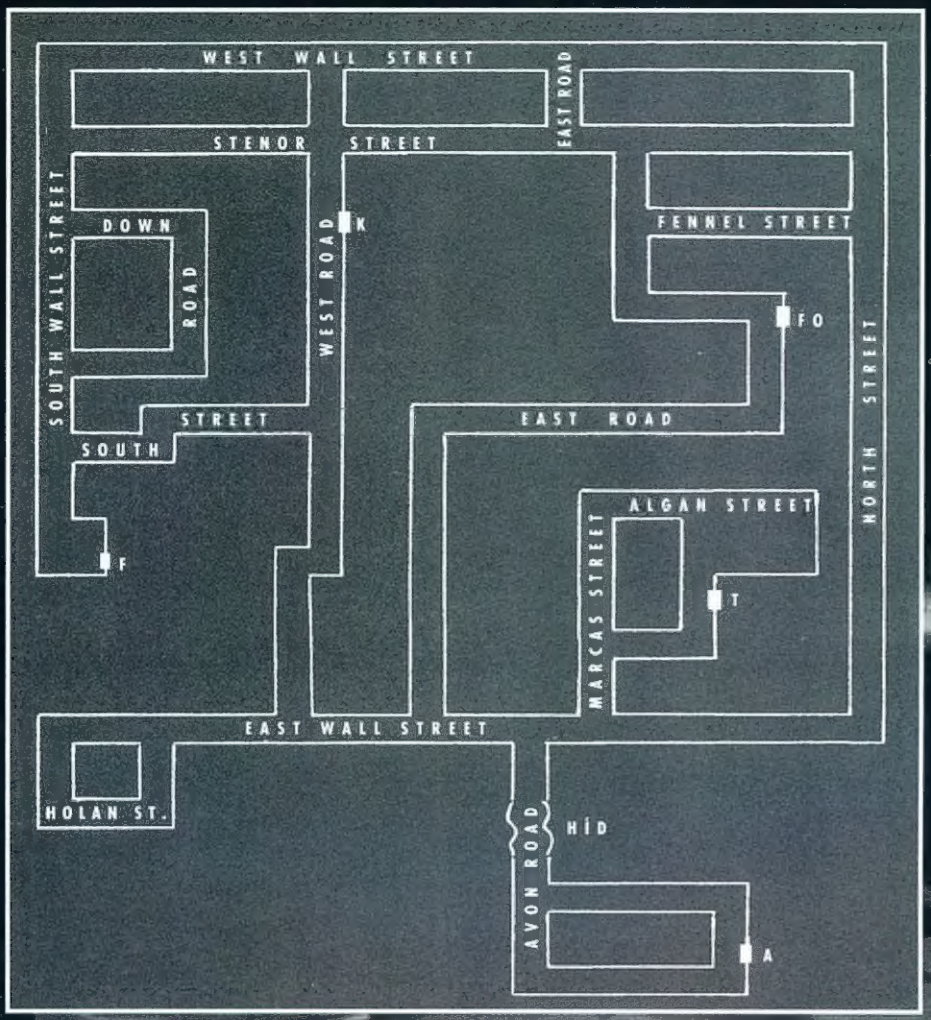
Ezután kezdjünk el ingotot gyűjtögetni a házakban és az utcán (ez egy igen időigényes mulatság lesz), majd a szerzeményünkkel vonuljunk a fegyverkovácshoz. Ő hálából közli, hogy a fogadóban iddogáló törpe (dwarf) ismeri a jelszót. Hurrá, irány a kocsma! Itt sajnos kiderül, hogy a törpe nem hajlandó szóba állni holmi jöttment elfekkel (és fél-elfekkel). Adjunk neki egy kis itókát (Give tankard), hátha ettől meglágyul a szíve. A kívánt eredmény ezúttal elmarad, mindössze annyit hajlandó kinyögni a drága, hogy valami "koponyarepesztő" (Skullbuster) nevű ital után vágyakozik, ehhez viszont be kell szereznünk valami különleges füvet (Herb). Alighanem mindenki kitalálta, hogy a füért az alkimistát kell lelejmolnunk, aki persze rögtön ki is oszt egy új küldetést: a 3 ellopott varázsitalát kell visszaszereznünk. Azt persze már nem árulja el, hogy ki csórta el a cuccot, azt mindenkinek ki kell következtetnie... A lopást 3 csuklyás alak követte el (Hooded man), náluk találhatjuk meg az elveszett italokat. Ezeket a fickókat persze nem túl egyszerű megtalálni, az egész várost keresztül-kasul be kell barangolnunk, hogy végre a nyomukra akadjunk. Miután mind a hármukat annak rendje s módja szerint legyilkoltuk, vigyük vissza a három varázsitalt és megkapjuk cserébe a beigért füveket. Innen már egyszerű a dolog, rohanjunk vissza a kocsmába és a csapossal kevertessük ki a Skullbustert, majd a löttyöt adjuk oda a törpének, aki erre közli a jelszót. Remek, irány a kapu! Itt azonban az őr azzal fogad, hogy csak ne akarjunk mi itt kirohangászni, előbb nézzünk el a templomhoz, ahol mostanában igen gyanús dolgok történnek.

A templomban kedves kis tájkép tárul a szemünk elé: két ork készül éppen egy druidát föláldozni. Ennek már fele sem tréfa, rohanjunk szegény fickó védelmére. Az orkok lemészárlása után beszélgessünk el vele, néhány érdekes infot tudhatunk meg egy Malthar nevű nagy varázslóról, aki talán segíthet nekünk. A csevely után menjünk vissza a kapuhoz, ahol az őr nagy kegyesen hajlandó kiengedni végre, csak még előbb kapupénz címén elveszi az összes tárgyunkat. Klassz...

A szépen megrajzolt átvezető kép megtekintése után egy erdőben találjuk magunkat, ahol mindenféle gyanús állatkák rohangálnak a földön (közelebbről: nyulak), csiripelnek a madarak stb. Itt-ott találkozhatunk persze kirándulós orkokkal, ogrékkal valamint néhány tűzlabdát lődözgető élőhalottal (undead). Néha a továbbhaladást egy koponya gátolja, ezeket nemes egyszerűséggel verjük szét, és már szabad is az út. Egy rövid gyűjtögetőkörút után látogassuk meg nagyapánkat, aki éppen elég ramaty állapotban egy fa tetején agonizál. Szegény öreg azért még ki tudja nyögni a Malthar kastélyába jutáshoz szükséges jelszót és valami homályos legendát a kőkörről meg a nagy földszellemről. Ezután nézzünk el Maltharhoz, akitől megtudhatjuk, hogy minden probléma okozója Enywas, akit ezek szerint mégsem ölt meg apánk végleg. Kiderül még az is, hogy a mágus szeretné egy kicsit föltápolni a kardunkat, ehhez azonban szüksége van néhány nehezen beszerezhető komponensre: egy marék sárkánycsontra, egy gombára, amit a gombák hercegnője ad nekünk valamint egy unikornisszarvra. Csekélység. Menjünk el a pókhálóhoz és vágjuk szét, az utunkba kerülő pókokat pedig etessük meg egy kis nyúlpecsenyével (Throw rabbit), majd szedjük fel a sárkánycsontot. Ezután nézzük meg magunknak a gombák úrnőjét és beszélgessünk el vele, majd ugyanezt játsszuk el az unikornissal is. Ha mindezzel készen vagyunk, már csak az ork csapatot kell miszlikbe aprítanunk és szedjük fel a jutalmunkat a gombák hercegnőjénél és az unikornisnál, aztán irány Malthar. Ha az unikornis szívoskodna, nézzünk szét még a környéken és irtsunk ki pár orkot.



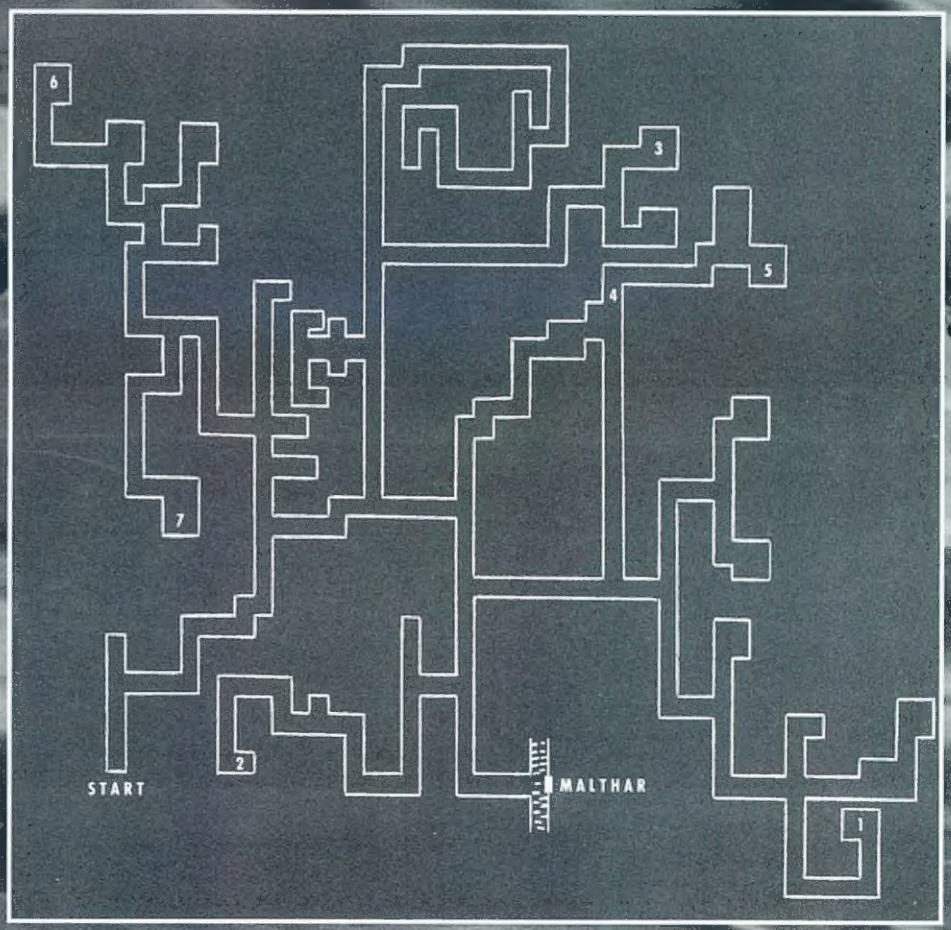
Hogy ezután mi jön, azt már csak a Core Design programozói tudják (na meg azok, akiknek az eredetileg is hibátlan verzió van meg). Zárszóként csak annyit mondanék: apróbb hibái ellenére a Darkmere egy olyan játék, amit egy vérbeli kalandor se hagyhat ki. *T.J.*



LEVEL 1: A VÁROS

JELMAGYARÁZAT:

K: KOVÁCS
F: FEGYVERBOLT
FO: FOGADÓ
T: TEMPLOM
A: ALKIMISTA



LEVEL 2: AZ ERDŐ

JELMAGYARÁZAT:

1: FOGOLY NIMFÁK
2: UNIKORNIS
3: FELJÁRAT A NAGYAPÁHOZ
4: PÓKHÁLÓ
5: CSONTOK
6: A GOMBÁK ÚRNŐJE
7: KŐKÖR

EVASIVE ACTION

DUEL FOR THE SKY

A szimulátor kedvelők bizonyos hűvös szájal veszik tudomásul, hogy az EVASIVE ACTION című PC-s játék tesztelését nem mesterük, SZJVC követte el. Ennek az az egyszerű oka volt, hogy mi (Zolee+Martin) itt az újságnál tökéletes diktatúrát vezettünk be, elnyerjük a legjobb újságírókat és elkapjuk a munkákat előlük. Tehát ezentúl minden szimulátort Martin tesztel, a kalandjátékokat pedig Zolee játsza végig (vagy mégsem).

A játék egyébként azoknak a bolgáknak készült, akik utálnak órákig repkedni, inkább rövidítésekkel bíbelődni és térképeket böngészni - ők azok, akik az ős F-18-cal is kiengedett kerekekkel gurulnak össze-vissza a földön. Az EVASIVE ACTION-ben nagyon csak az akció van a hangsúly, a város gyilkolásán és az őrült manőverezésen.

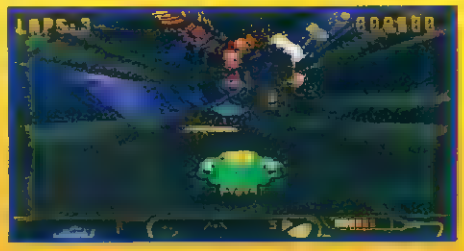
A programban 4 időzónában űzhetjük mocskos játékainkat: 1917, 1942, 1995, 2064. Zónánként két gép áll rendelkezésre, azokat tetszés szerint cserélgethetjük. Műszaki adatokat, történelmeket és típusukat nem ismertetem részletesen keresztül, mert belőlüket nem érdekel - nyomulni kell velük és kész!

A [illegible] gépen bármelyik képernyőn állítható be a játék típusa: egyedül, kettes módban, akárhogy. Innen tovább tudunk lépni az OPTIONS képernyőre, ahol tovább finombeállítások végezhetők, [illegible] kapcsolatban [illegible]

[illegible]

MEGARACE

Nagyon bátor vállalkozásként értékeltem, hogy a SOFTWARE TOOLWORKS kiadott egy olyan autóversenyes játékot, amely nem vektorgrafikával készült. Ez az INDYCAR RACING nyújtotta sebesség után kicsit veszélyes húzásnak látszik, de hát lássuk, mit is rejt a CD lemez.



"Isten hozott a VWBT-nél! Hi! Lance Boyle vagyok, és be akarlak vezetni egy olyan univerzumba, ahol a realitás a föld alá bújik szégyenében. Tudom, tudom, hogy mit gondolsz, ez most egy buta álom, ami csak tovább bonyolítja az életed. De nem, kedves barátom! A VIRTUÁLIS TV-nek köszönhetően most való-ra válhat életed szimulációja. A világ téged akar, hiszen ők csak nézni tudják a show-t. TE viszont átélni is!"

A MEGARACE című műsorban a szereplők egy VIRTUALITY ruhába bújva úgy érzik, mintha egy szuperautó ülésében döngetnének. Te, az ENFORCER nevű versenyző arra vagy hivatott, hogy izgalmas akciókkal tarkított versenyt produkálj, hiszen a nézők izgulni akarnak. Végül is, túl sok bajod nem lehet, hiszen ez jobb, mint a valóság! Vágj bele a MEGARACE-be!

A játékot billentyűzettel, egérrel és joy-jal irányíthatjuk. Végül is 5 fontos dolog van: a gyorsítás/lassítás, jobb/bal irányok és a lövés. A kezdőképernyőn lehet kicsit választani, összesen 8 féle van, de ezek nagyrésze csak a győztes futamok után elérhető. A gépek 3D képét az ESC billentyű megnyomásával lehet kikérni. Amikor egy pályát megnyerünk, a bandavezér kocsija belekerül a választékba.

Még mindig ezen a képernyőn maradva, a három színes gombbal állítható az opció menü. A zolddel a nehézségi fok, a kekkel az eredménylista hívható be. A sárgával tudunk tölteni, állást menteni és definiálni az irányítás módját. A képernyő alján látható a kezelőpult. A bal szélen van a kiirtandó ellenfél képe. Mellette felul a sebesség, alatta az energia. Jobbra fent a fegyver: géppuska vagy rakéta, alatta a sérülés mértéke. A jobb szélen felül van a THRILL-O-METER, ez mutatja, hogy mennyire ölvezetes műsort produkálunk.

ULTIMA VIII PAGAN

A minap érkezett meg a legendás 576 Shopba az Ultima 8. Érdeklődve vettem kézbe a híres sorozat nyolcadik részét, s ahogy lapozgattam eszembe jutott, hogy a kedvelt sorozatnak egyik részéről se jelent meg ismertető újságunk hasábjain az elmúlt évek során. Nem igazán értem miért, de ezt a hiányt igyekszem pótolni ezzel a rövidke ismertetővel, ami főleg azoknak szól akik nem ismerik az Ultima sorozatot vagy az angol nyelvű kézikönyvvel nem tudnak megbarátkozni.

Aki ismerte a 7. rész valamelyik epizódját, annak a grafikával semmigondja nem lehet, hisz még szebb lett. Az izometrikus megjelenítés talán az SSI-ken nevelkedett kalandoroknak furcsa lesz, de ha hozzászokik az ember egészen Pagan földjén érzi majd magát. A játék nem használ túl sok fele kungkörnyezetet, s pockoma [illegible] a többi Gravis-bánatáro a Gravist se kezeli, és sajnos egyik blaster emulátorral sem sikerült addig behergelnem. Mindenesetre jó hír, hogy léteznek a programhoz [illegible] vis vezér- [illegible]

de egyelőre nem sikerült beszereznem. A játékhoz egyébként külön speech diskeket is kiadtak, mint a híres-hírhedt Commanderhez, kemény 3 lemezt tesz ki a beszéd. A programnak igen nagy a memóriaigénye, 4 megabyte-nak kell a gépünkben lennie, s lehetőleg ne használjunk semmiféle memóriamenedzsert és cache programot (hacsak nincs 4 mb-nél többünk). A memória mellett a gépigény is tisztességes: minimum 386 DX kell ahhoz, hogy elinduljon, de még egy 486 SX-en is rettenetesen ugrál a scroll, mindig ketyeg a winchester. Persze lassabb gépeken is élvezhető lehet a játék - 8 vagy még több rammel.

A történet röviden annyi, hogy ebben a részben Pagan földjére keveredünk, ahova egy nagy vörös kéz ejt le bennünket, hogy minél távolabb kerüljünk Britanniától és a Földtől (ezeket két világként kell elképzelni). Aki kíváncsi Pagan teljes történelmére, az ő befolyásoló négy titán legendájára, az ott élő népekre és szörnyekre, az jól teszi, ha elolvassa a kézikönyvből, hisz jókora történetet kertettek a programhoz. A játék során hét jelentősebb helyre keveredhetünk el, először Tenebrae városába, majd eljutunk Mythran otthonába, aki varázslásra tanít meg minket. Elkeveredünk a bosszú öblébe, ahol a Zealanok és Panagok háborúztak, s [illegible] hír járja, hogy az első [illegible] Zealan hajóra [illegible] vezetőnek a halott katonák lelkei. Természetesen lesz temető, meglátogathatjuk az egyik Titánt a hegyekben, s eljuthatunk egy misztikus szigetre is. A játék felépítését tekintve nem tér a többi hasonszőrű programtól: a játéknak van egy gerinctörténete, s kalandozás során rengeteg apró történetbe keveredhetünk, melyeket vagy teljesítünk néhány hasznos cucc megszerzése érdekében, vagy hagyunk.

A mágiának igen fontos szerep jut a játékban, olyannyira, hogy a kézikönyv nélkülözhetetlen a játékhoz: itt találjuk meg a varázslatok nevét, és a hozzájuk valót. Ez természetesen egyben a játék védelme is, hisz kézikönyv nélkül kitalálni a komponenseket az bizony közel lehetetlen. A mágiának egyébként 5 ága van, a Necromancy, a Tempestry, a Theurgy, a Sorcery és a Thaumaturgy, amelyet Mythran külön ágként fejlesztett ki (ő [illegible] meg minket a varázslásra a játék folyamán). A varázsláshoz szükséges: a varázskönyv és egy fókusz, ami összegyűjti a mágikus energiát, vagy a komponensek.

Az irányítás szinte kizárólag az egérre korlátozódik, s igen sokrétű. Mozgásnál a nyíl háromféleképpen jelen- het meg a

képernyőn, attól függően, hogy milyen távol van tőlünk. Lehet rövid, ilyenkor csaphatunk; lehet közepes, az jelenti a normál séta sebességet; és lehet hosszú, ilyenkor futunk. A jobb gombot folyamatosan nyomva kell tartani, hogy haladjunk, s ha futás közben nyomunk egyet a bal gombbal, hősünk ugrik egyet. Ugrálni a lehelyszínben is tudunk. Ha közepes méretű nyíl és megnyomjuk mindkét egérgombot egyszerre, akkor előre ugrunk egyet, ha rövid nyíl esetén tesszük ugyanezt, akkor felfelé ugrunk egyet. Ezzel a mozdulattal fel tudunk kapaszkodni kerítésekre, falakra, stb.

Valakit megszólítani egy dupla bal gombnyomással lehet, s akkor ugyancsak a bal gombbal válogathatunk a kérdések/válaszok repertoárjából. A szöveget továbblépni ugyancsak a bal gombbal tudjuk.

Tárgyakat felvenni, megvizsgálni, használni a bal gomb segítségével lehet. Egy kattintás tárgyon vagy személyen kiírja annak a nevét. Két kattintással közelebbről is megvizsgálhatunk valamit, pl. belenézhetünk egy hordóba, elolvashatunk egy könyvet stb. Ilyenkor a vizsgált tárgy nagyított képe ablakként jelenik meg a képernyőn a benne lévő tárgyakkal. Ha folyamatosan nyomva tartjuk a bal egérgombot a tárgyon, megjelenik annak fantomképe, s ekkor mozgathatjuk (pl. magunkra, s ekkor felvesszük); ha egy piros X jelenik, az azt jelenti, hogy a tárgy nem mozgatható, vagy túl messze vagyunk tőle. Harmadik lehetőségként egy kék "+" jelet láthatunk: ha a kézben tartott tárgyat valahová elmozgatjuk, az azt jelenti, hogy odadobjuk a tárgyat.

Amennyiben emberünkön kattintunk kettőt, egy kis ablakban megjelenik a képünk és az adataink. Itt az ember-szilueten láthatók a ránkaggatott cuccok, a kardtól a pajzson át a különféle ruhákig. A hátizsákunkon kattintsunk duplát a bal gombbal, s máris közelebbről láthatjuk a tartalmát. Innen lehet feltöltöztetni emberünket oly módon, hogy a csukban lévő cuccokat átmozgatjuk az emberkére. Az megjelenített ablakokat mindig a backspace-szel zárhatjuk le. Ha valamilyen fegyver van a kezünkben és duplajobbot kattintunk emberünkön, akkor támadólásba helyezkedünk, s a bal gombbal hadonászhatunk fegyverünkkel, a jobbal pedig mozoghatunk. Ne feledjük, hogy harc közben képtelenek vagyunk ugrani vagy mászni.

Az emberkénk képe mellett találjuk a karakterlapot, melyen a következő adatok szerepelnek:

- STR: erő, attól függ a harcban nyújtott teljesítményünk, teherbírásunk, ugrásunk hossza. Maximális teherbírásunk háromszorosa az erőnknek.
- INT: Intelligenciánk, mely a kaland során fejlődhet. Döntően a mana mennyiségét határozza meg, a mana mindig a kétszerese.
- ARMR: Védettségünk, minél nagyobb a szám annál nehezebben sebeznek meg.
- HITS: Életerőpontjaink száma, maximum az erőnk kétszerese.
- MANA: Mannánk mennyisége, varázsláshoz szükséges, fokozatosan töltődik újra.
- WGHT: A súly, amennyit cipelünk.

Az értékek alatt látható piros és kék csíkra kattintva a képernyőre kerül életerő- és mannapontunk, s így mindig szem előtt vannak.

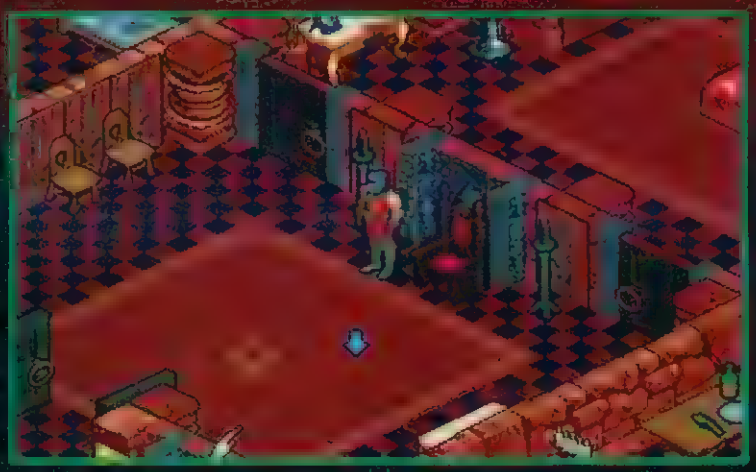
Az Esc billentyűvel kerülhetünk be a menübe, ahol lekérhetjük az intrót, betölthetünk játékállást (Read diary), menthetünk (Write diary). Az options menüben beállíthatjuk, hogy legyen-e zene, hang, animáció, s állíthatjuk a szöveg sebességét. Cretit-el a készítők névsorába pillanthatunk be, a Quit-el kilépünk a játékból.

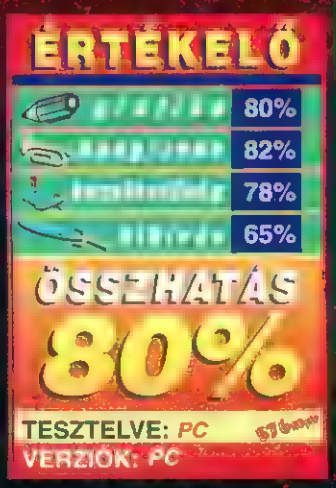
Sokszor kényelmesebb billentyűzetről is kezelni a játékot, íme néhány hasznos gomb:

- F: Fegyverünk előhúzása/elrakása
- Alt H: jobb vagy balkezes egér
- P: Hátizsák kinyitása
- O: Belépés az optinos menübe
- C: Karakterlap megnézése
- Backspace: az összes nyitott ablak bezárása
- AltX: kilépés a játékból

Nem tudom ki hogy van vele, de engem kicsit elriaszt az enyhén macerás irányítás. Szívesebben ülök le inkább egy Arena vagy Ravenloft elé, ahol minden menü egy-egy kattintással elérhető, nem kell azon vacakolni, hogy duplát kattintsak vagy egyet, egyszóval minden gyorsabban megy. Mindenesetre akinek eddig is a kedvence volt az Ultima-sorozat, az kellemes hetek elé néz-het.

K. G.





576 KByte

5 év - 5 érv!

- Információk, érdekességek első kézből
- Hírek, újdonságok, elemzések
- Akciók, szenzációs nyereményekkel
- Művészet és számítástechnika találkozása
- Mindez havonta, a legnépszerűbb géptípusokra!

Az 576 KByte visszamenőleg is megvásárolható: az 1990-ben megjelent 7 szám kedvezményesen 400.- Ft-ért, az 1991-ben megjelent 12 szám kedvezményesen 850 Ft-ért. Szuperkedvezmény: 1990 júniusától 1991 decemberéig (19 szám) 1100.- Ft-ért. Az 1992-ben megjelent 12 szám is kedvezményesen vásárolható meg 1000.- Ft-ért. 1993-tól kezdve, illetve darabonkénti megrendelés esetén az újság eredeti áron vásárolható meg. A Szimulátor Különszám elfogyott!

A fenti árakhoz portó költség is járul. Postacím: Comgame Gmk. 1389 Bp., Pf. 132.

KByte

APRÓHÍRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelenteni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rublikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután elküldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

Hirdetési árak:

Magánszemélyek: az első 5 sorig 240.-Ft + 25% ÁFA = 300.-Ft minden további sor 100.-Ft + 25% ÁFA = 125.-Ft

Közületek: az első 5 sorig 480.-Ft + 25% ÁFA = 600.-Ft minden további sor 200.-Ft + 25% ÁFA = 250.-Ft

GÉPTIPUS: ❑ PC ❑ C-64 ❑ AMIGA ❑ EGYÉB

ROVAT: ❑ CSERE ❑ KERES ❑ KÍNÁL

OPCIÓK: ❑ VASTAG BETŰ (+50% FELÁR) ❑ INVERZ (+50% FELÁR) ❑ KERET (+50% FELÁR)

NYEREMÉNYESŐ

Az előfizetési Szuper Akció tovább tart 1994-ben is!
Ha 1994 június 30-ig legalább fél évre előfizetsz az újságra, és Fortuna is melléd szegődik, a júliusi sorsoláson egy **SEGA MEGADRIVE**-ot és hozzá egy tetszőlegesen kiválasztott **SEGA** játékot nyerhetsz a budapesti vagy a győri **576 KByte shop** választékából. A sorsoláson törzselőfizetőink is részt vesznek.
1994-ben is érdemes előfizetni!

✻ MEGRENDELŐ ✻

Előfizetés = Biztonság!

Előfizetési díj:
- ❑ **negyedévre: 500.- Ft**
- ❑ **félévre: 950.- Ft**
- ❑ **egy évre: 1.900.- Ft**

Megrendelem az 576 KByte című lapot ..... példányban

Megrendelő neve: .....

Címe: .....

Irányítószám: .....

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjetek:

576 KByte
COMGAME GMK
1389 Budapest
Postafiók: 132

PROSZOLG

1399 Budapest, Pf.: 636

PC-re, AMIGA-ra, és C-64-re a legújabb és legjobb programokat megrendelheted a PROSZOLG-tól. Ha bélyeggel ellátott válaszborítékot küldesz, listát küldünk! Kérjük pontosan tüntesd fel géped típusát és a hozzá tartozó perifériáidat!

Az előfizetők a lappal együtt minden hónapban megkapják a legújabb programok listáját.

APRÓ

C 64 kurus

1541/2-es floppyhoz jól működő adaptert vennék. Kiss Balázs 3900 Szerencs, Rákóczi út 35. Tel.:06/47/361-965.

C 64 kínál

Eladó C64, Floppy, magnó, joystick eredeti játékokkal és egyéb kiegészítőkkel reális áron sürgősen. Tel: 276-5888 , Szekér Sándor

C64 + 1541 floppy- paralel datával + printer + CPIM modul 30 000 Ft-ért. Eladó ugyanitt Eprom égető + Oszcilloszkop modulok. Levélcím: Balázs Attila 1148 Budapest, Csertő u. 14. Fsz.11. Tel: 06/60-327-257 este.

Eladó 2 db C64 Cartridge tokkal + 2 üres Eprom + égető + szakleírás + 5 lemez tele választott programokkal. Ára: 3000 Ft. Cseh Balázs 8636 Balatonöszöd , Szabadság u. 112.

Eladó 1541/II. Floppy drive (alig használt) kiváló állapotban 8 000Ft-ért + mikrokapcsolós joystick. Cím: Ziman Péter 2628 Szob Szent Imre u. 35. Tel.: 27/370-111

Olcsón eladó C 64 II + 1541 II Floppy + Cartridge + Joy + 60 lemez + 120 db-os lemeztartó + magnó + 20 kazetta. Ár: 13 000 Ft. Cím: Holecskó Tamás 4400 Nyíregyháza Kert u. 10.

Eladó C-64/2,1541/2 floppy 320 db. lemez (játékok, felhasználói prg.), 2 db. joy, cartridge, magnó, TV csatlakoztató. Irányár: 27 000 Ft. Tel.:1-755-039

C 64/II + 1541/II+Philips monochrom monitor, magnó, joy, könyvek + 70 lemez (Grundig TV monitornak) Tel.:1671-306.

C 64-II+1541-II+250 lemez programokkal + 4 gyári program + 3 cartridge + 4 joy + kiegészítők és irodalom eladó. Irányár:35 000 Ft. Tel.: 74-311265.

Eladó C-64 + 1541/II floppy, 2 db. cartridge-leírással, 1 db. joystick, 9 db. szakkönyv + 130 lemez, játékkal + lemeztartó. Ára: 25 000 Ft. Tel.: 201-92-13 egész nap.

Új C 64 + garanciális 1541/II + magnó + 80 lemez + 30 kazetta + 2 joy + díscbox + Kastély + játék leírások eladó. Ár: 23 000Ft. Cím: Keszthelyi János 1157 Budapest, Zsókavár u. 38.

Eladó C 64/II + 1541/II + 100 lemez + 2 joy + cartridge + lemeztárolóládák + 9 könyv. Irányár: 25 000Ft. Kádár Zsolt, 6724 Szeged, Csongrádi sgt. 86/b.

Eladó C 10845 monitor + C 64 + 1541/II + floppy + joystick + játékok. Érdeklődni lehet tel.: 269-1855/1171-es mellék 8-16 óráig. Sisa Jánosné

Eladó C 64 + floppy + díscbox + 2 db cruiser joy + 82 db. lemez (SF II., Golden Axe, Creatures I-II., stb...) + cartridge + könyvek. Ár: 25 000 Tel.: du. 227-0833 (Gábor)

Eladó kitűnő állapotban: C 64/II + 1541/II floppy + 1802 videomonitor + magnó + 2 db. joystick + fényceruza + 69 db. lemez + 12 db. kazetta 29 000 Ft-ért. Tel.: (27)3-13-555

Amiga kínál

A 500, 1 MB, 10845 színes, sztereo garanciális monitor, 2 db. joy, 3 db. lemeztartó, 2 db. egér, 180 lemeznyi program. Ár: 58 000 Ft. Érdeklődni délután 1-227-911

Original Amiga 500 eladó. Ára: 22 000 Ft. Érdeklődni lehet: 1-766-572 és az 1-313-414-es telefonszámon.

1 éves A500, bővítő, modulátor, Euroscart csat., 2 db. egér + 2 db. egéralátét, 1 db. Intruder + 1 db. Aviator joy, 1 db. M Microjoy, 160 lemez tele programmal, 1 db. 80-as lemeztartó, könyvek. Ár: 40 000 Ft. Sashegyi Roland 2095 Pilisszántó, Tavasz út 19.

2 Amiga modulátor eladó vagy külső drive-ra cserélhető értékegyeztetéssel. Bán Gábor 1101 Budapest, Salgótarjáni út 51/b.

Eladó garanciális A 600 (1 MB, TV modulátor) programok, lemeztartó doboz, szakkönyvek, egérpad 30 000 Ft-ért. Cím:Budapest, II. Széher út 13. Szigeti Bálint

Eladó A500 (V 1.3, 1 MB), 3,5 külső drive,10845 monitor, 2 db. mikr. joystick, 340 db. lemez programokkal, szakkönyvek. Ára 89 900 Ft. Érd.: ifj. Kollár Lajos 46/315157(8-15), 348-328(16-20)

Eladó két hónapos Amiga CD32-es garanciális + 3 db. játék. Érdeklődni: 1736-990-es telefonon lehet.

Eladó egy 1 hónapos A-1200 + 200 lemez programokkal + 2 joy 45 000 Ft-ért. Érd.: Bártfai Balázs tel.: 06-27-315540

Eladó Amiga TV modulator, vennék külső meghajtót. Cím: Pap Tamás 6724 Szeged, Vasas Sz. Péter u. 9/a. Tel.: 62-324-584

Eladó Amiga 500 V1.3, 81 MB winchester, 3 MB memória, joy, A 520-TV modulátor, programokkal, vagy elcserélhető Amiga 1200-ra. Érd.: 201-9781 (délután)

PC kínál

Eladó egy 40 MB-os Conner Winchester, 2 MB RAM és hangszórók hangkártyákhoz. Cím: Gomér Gábor 1173 Budapest, Csabai u. 62. Tel: 256-38-49.

Eladó AT286/16, 4 MB RAM, 40 MB HDD, 1,2 MB FDD, színes VGA (512 KB) Baby ház, egér (MS/PC) Novell DOS 7/MS-DOS 6-2 , több MB felh. prg. Érd: Csalényi Tel: 1763-723

Egyéb kínál

Super Nintendo 6 db kazettával eladó (S. M. World, The Magical Quest, Mortal Combat, All Stars, Dino City, Mario Paint) Cím: Borsos Albert 2030 Érd, Edit u. 1/b.

Eladó 5 db Sega Megadrive játék 5 000 Ft/db áron, és 1 db Nintendo TV játék 400 beprogramozott játékkal + fénypisztollyal 6 000 Ft-ért. Tel: 06-28-310-124.

Eladó eredeti IBM AT (386 SX) 164 MB RAM, 1.44 meghajtó + slimline ház + 160 MB winchester + 6.0 DOS + sok játék + Qemm memóriakez. prog. 50 000 Ft. Tel.: 1203-984.

Eladó Nintendo + 4 kazetta. Ára: 20.000 Forint. Tel.: 1-805-537

Kifogástalan állapotú Nintendo eladó egy db. ajándékprogrammal a Super Mario Bros 3-mal. Irányár 15 000 Ft. Cím: Garamszegi Gergely 2654 Romhány, Wesselényi u. 21.

Eladó 3/4 éves Gamebay + 4 játék 10 000 Ft-ért sürgősen! Érd.: Szűcs Zoltán 5820 Mezőhegyes, Hunyadi u. 4.

Eladó 1 db. Megadrive II. + 2 joy, 5 hónap garanciával, 15000 Ft-ért, valamint origin játékkazetták 3500 Ft-tól. Érd.: 17-19 óra között a 271-0718 tel.-on.

Eladó Sega Game Gear 4 kártyával. Ára: 16 000 Ft. Cím: Frölich Péter 7696 Hidas, Kodály Zoltán u. 38. Tel: 06-60-363-363.

Eladó 4 hónapos Sega Megadrive + 3 játék: Sonic 2, NHLPA Hockey 93, Ecco The Dolphin. Plusz egy programozható joy. Irányár: 35 000 Ft. Cím: Ablaka Gergely 1029 Budapest, Zsiroshegyi u. 58. 2757696

Eladó 9 hónapos garanciális Megadrive 2- kontrollerrel + játékok. Amigához Philips CM 8833-II. monitor, midi interface, C 64 + 1541 drive. PC-hez Sound Galaxy EX II hangkártya. Horváth András 2890 Tata, Komáromi út 18/2. 2/1.

Sega Megadrive és játékkazetták olcsón eladók. A kazetták ára 4000 Ft/db. Tóth Tamás 4400 Nyíregyháza, Derkovits 15.

Sega Megadrive játékok eladók: Super WWF: 6000 Ft, Wonderbom: 3500 Ft, Batman returns: 6500 Ft, Toejam and Earl: 6000 Ft Érdeklődni: 7-13 óráig 1176-163

Levis 318 videójáték 76 NES programmal (Super Mario Bros, F1 , Kung-fu, Tetris) + Terminator II. Nes kazettával eladó. Ár: 7000 + 3000 Ft. Cím: Balogh Ferenc, 9374 Iván Rákóczi sor 8.

Eladó 11 db. bolti SNES All Stars kazettával + 1 év garancia. Ha érdekel, válaszolj. Irányár: 25 000 Ft. Cimem. Megyimórecz Zoltán 8833 Fityeház, Ady Endre u. 8.

Eladó SNES kártya Fzero 3000 Ft, Dinocity 4000 Ft, Bubsy 5000 Ft, Street Fighter II. Turbo 8500 Ft. Cím: 8500 Pápa Kandó Kálmán u 37.

Eladó Sega MD + 2 joy (egyik 6 gombos) + 2 kazetta + gyári garancia. Ár: 31 500 Ft vagy 500 DM. (Alkudni lehet.) Jeney Barnabás 9500 Celldömölk, Akácfa u. 3.

Nintendo (4 hónapig használt) eladó két játékkal: Mario1, Pinball. Ára: 20 000Ft. Érdeklődni lehet: 6400 Kiskunhalas, Hímző utca 8. szám alatt délután.

Kedvező áron eladó egy Sega Megadrive 3 játékkazettával és 7 darab Sega Master System játékkazetta . Cím: 5900 Orosháza Zöldfa utca 14. Tel 68-312-403

Eladó: Sega Master System 2 joystick-kal és még 10 hónap garanciával. Ára: 11. 500Ft. Érdeklődni: Ferencz Zsolt , 6300 Kalocsa, Zöldfa utca 34.

Eladó: Game Boy + tartozékok + 4 db játék : S. Mario 2 , Zelda, S. Gonsales, T. R. Tennis. A játékok külön-külön is megvásárolhatók. Ár megegyezés szerint. 34/382-954

Egyéb csere

Sega Megadrive kazettákat elcserélnék. (Ecco the Dolphin, Terminator). Cegléd környékiek jelentkezzenek. Tel: 06/60-387-539 Pető Krisztián

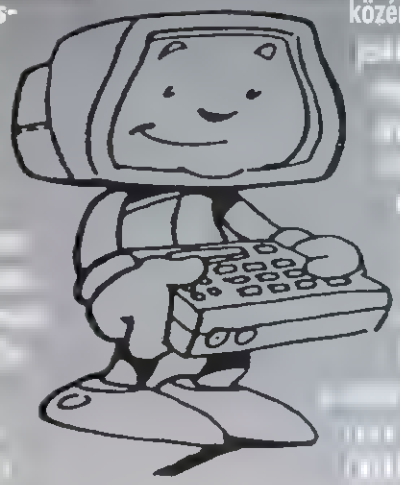
Jó minőségű Akai 4 fejes videómagnómat elcserélném Amigára + tartozékokra. Cím: Gyimesi Miklós 7570 Barcs, Damjanich u. 27.

HARDWARE SERVICE: 175-10-24

COMMODORE PLUS4, C-64, AMIGA, IBM PC, valamint VIDEO MAGNÓ javítás

1123 Budapest, XII., Győri út 1. I/12. Bíró Zoltán

Rangos esemény helyszíne volt április 6-8-ig az Erdei Ferenc Művelődési Központ. Az immár ötödik [illegible] kerülő Extra-Comp '94 Számítás-, Híradás- és Irodatechnikai Szakkiállítás és [illegible] emberek számára volt eredményes, hanem a [illegible]



[illegible] használási területeiről szóló előadásokat. Az itt bemutatkozó szakemberek az ELTE-ről, a Közgazdasági Egyetemről, a [illegible] közérdekű témákat vettek fel, mint a "mechanikai [illegible]

Már kapható!

KÖZÉPFÖLDE SZEREPJÁTÉK™

„Egy játék mind fölött"

A Middle-earth Role Playing (MERP) szerepjáték magyar kiadása

Ne késlekedj! Rendeld meg még ma a szerepjátékot, mely a legnagyobb fantasy világot kelti éltre!

A szabálykönyv ára 1280 Ft, megvásárolható a következő könyvesboltokban és szerepjáték szaküzletekben: **Silverland (Budapest 1036 Lajos u. 40.), Sárkányfészek (Budapest 1052 Bárczy István u. 1—3.), Trollbarlang (Budapest VI., Teréz körút 13.), Illyés Gyula könyvesbolt (Budapest VI., Andrássy út 16.), Computer Garázs (Debrecen, Lóránffy u. 2.),**
vagy megrendelhető rózsaszín postautalványon, az ODIN Fantasy Bt.-től (1680 Bp., Pf. 33.). A kiadó a csekk 60 Ft-os feladási árát magára vállalja, így a csekken ennyivel kevesebben kell csak elküldeni. Külön postaköltséget nem számítunk fel.
Ha a megrendeléssel együtt a Bíborholdra is előfizetsz, 100 Ft kedvezményt kapsz, tehát 2660 Ft helyett csak 2560 Ft-ot kell fizetned.
A keménykötésű kötethez két tízoldalú dobókockát adunk ajándékba.

A nagy hősök, Aragorn, Frodó és Gandalf után Te is beírhatod neved Középföldé történelmébe!

Kiegészítők a MERPhez a Bíborhold fantasy és szerepjáték magazin minden számában!

STUNT ISLAND

[illegible] kritizált [illegible]

[illegible] PINT-[illegible]

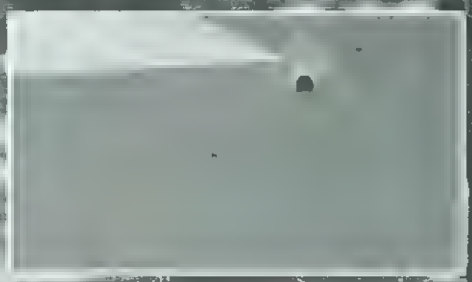
[illegible] kezdve, a [illegible]

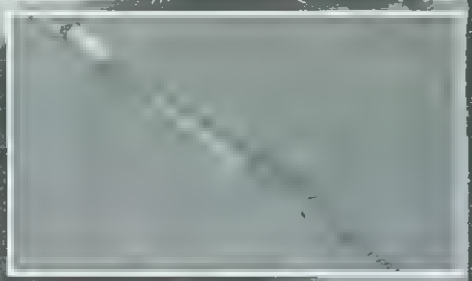
[illegible] forgatókönyvén és [illegible] munkamakkal, kilincseltem meg [illegible] tolószékben, bejáratás alatt lévő műkarral, elképzel-

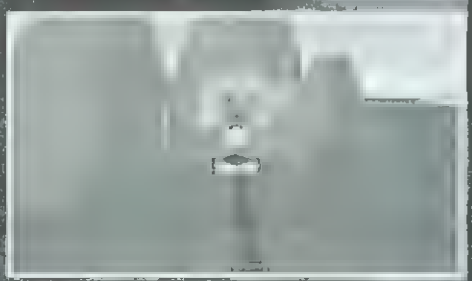
[illegible] bemutatásánál elsők között [illegible] elektronikus térképe. A szelíd [illegible] - az apró buszemek

[illegible]

Golden Gate híd mellett [illegible]







[illegible] képesség. A Sth/Nrth [illegible] a West/East mellett látható koordináták a keresztpillanatnyi helyzetét jelzik, de azok segítségével megtalálhatjuk, vagy [illegible] kiszámíthatjuk a filmforgatás szempontjából később fontos pontokat.

Az Orient -/+ jeleivel forgatható a térkép, a látható terület. Felülnézetben az égtájak helyzete változtatható, a képernyő tetejéhez képest: oldal- vagy [illegible] nézetben a középpontban lévő objektum körül.

A Tilt 90-0 fok közötti értékének változtatásával a kivetítő szögét, az [illegible] Mindezek alatt a Start mezőben található USER feliratot ütve adhatunk egy [illegible] szerkesztés alatt álló munkáknak.

A jobb oldalon fent, szintén található egy ablak, ide kerül a kiválasztott [illegible]. 40 féle tárgyat választhatunk közülük, melyek sorszáma a Fel-Le nyíl gombokkal állítható. Az üres ablak névmutatójában a "free" felirat látható.

Objektumok beállítása:

A **Place:** gomb használatával lehetséges a kiválasztott tárgy lerakása a kereszt középponjába, ill. felvétele onnan.

A **Go to:**-ra bökve, a térképen már lerakott tárgy helyére ugrik a kereszt. Kétféle [illegible] területen elhelyezett, több tárgy esetén fontos [illegible] eszköz.

Adj: hatására a jobboldali képernyő átvált, és egy ő [illegible] magunkat, mely az aktuális tárgytól függően eltérő funkciókkal [illegible]

<Fontosnak tartom megegyezni: első alkalommal csakis a bolyongás [illegible] "kis [illegible]" mező közötti elgyorsítás! Alkalmazási sorrend: [illegible] szükséges, mert [illegible] hatásait. (Ellenkező esetben [illegible]

mint használva megértem kezelését!!!)>

A **Watch:** gomb megnyomása után, a tárgy megjelenését befolyásoló tényezők állíthatók.

Egészen extrém dolgok is előállíthatók: próbáljunk egyszer, a Big Bant dántöttem vízszintes helyzetbe, majd a magasságukat is belőve, "gördítettem" alá egy Earth Mover (dámper) -t. TV Miradóba illő látványosság volt az "ukázott rakétaszállító".

További példát említve: a kifutópálya végére állított repülőgépet is itt tudjuk beforgatni felszálló irányba...

-Sth/Nrth - West/East: koordinátákkal határozzuk meg a tárgy helyét. Nem is annyira a közvetlen elhelyezésnél, mint inkább tárgyak egymás mellé való illesztésénél nyújt hasznos segítséget.

-Altitude: A tengy magasságának tengerszint felett elhelyezkedő magassága. Ha megadjuk fel akarjuk zászlózni a vár tetejét, 0 magassági érték esetén a zászlók eltűnnek a hegy gyomrában. Fel kell tehát emelni a hegy, plusz a vár magasságába őket. Emelni a fizika törvényeit figyelmen kívül hagyva is lehet: az Eiffel-torony pl. 1000 láb magasságban lebegve jobban mutat, mint a valóságban!

-Speed: a tárgy mozgási sebessége. Ezzel visszünk életet a kulott tájba: ennek folytán találkozhatunk a levegőben úszó vadkacsa rajokkal, mozgó autókkal, hajókkal, vonatszerelvényekkel. Horrorfilmünk számára 40 fős erdő is rohamra vezényelhető ártatlan cserkésztábor lakói ellen

<az ötlet szerzői jogvédelem alatt!>

-Object: tel az adott tárgy haladási, ingyási, szemdési stb. irányát határozzuk meg a beírt számú objektummal szemben. <rá, a fent elő felszínt kamera (a tárgy) kivesse a repülőgépet (objektumot) amikor az a közelébe ér, mellette elszalad!>

-Zoom: a nagyítás mértékének megadása.

Autozoom on/off: annak beállítása, hogy a [illegible] kerüljön-e a kamera, vagy sem.

A képernyő alján található vezérlő gombokkal tovább [illegible] beállításait módosíthatjuk, míg az alatt adott tárgynak:

-VIS: a tárgy külső nézetből, hátsó kamera állásból is látható (egyébként csak a környezete)

-COLL: ütközés esetén a tárggyal ütközünk, egyébként keresztül megyünk rajta, mintha mi sem történt volna. (Nem hülyeség, van értelme!)

-EXPL: ütközés esetén a tárgy felrobban.

-SHAD: a tárgy árnyékot (is) vet.

-OK: a szerkesztés csoci, gyerünk tovább.

-LOCK: zár(lat) <a fejemben. Nem jöttem rá: ki, mit, kal...>

-CANCEL: [illegible] el is szórom, hagyjuk a [illegible] be.

Tovább [illegible] mutyik az ADJ alatt elő[illegible] nak:

-Face: a kamera állás helyének, rotációs szögének, ha mozog a sebességének; valamint a pontok [illegible] beállítása.

-Free: mint a Face, de itt a Heading, a Pitch [illegible] állítható.

-Seek: az átalunk megadott sebe[illegible] a kiválasztott tárgy irányába, ütközésig.

-Spot: a nézőpont (kamera állás) beállítás[illegible] tárgyat követi.

-Follow: a kiválasztott tárgyat követi adott [illegible]ságból, kötelékben (fly me).

-Attach: a Follow-hoz hasonló kar[illegible] nézőpontot (mint a Spot-nál) nem [illegible]

-Facing: A fej irányának megh[illegible] elforditott levegőtornya).

-Heading: a haladási irányba néz (az előző példánál maradva: a torony menetirányba áll).

-Offset position: "Viszony pozíció", a tárgy lehetséges (másik) helye. <Hát ez bizony mintha nem [illegible] lenne, de próbáld ki, megértedi!>

-Roll: "csűrő"-forgatás

-Pitch: "billenő"-forgatás

-Yaw: "vízszintes"-forgatás (körbe járás).

Az ADJ-ből kilépve folytatom a jobb oldali kezel[illegible] bemutatását:

- **Add:** a 40 féle tárgy valamelyikének kiv[illegible], 9 alkönyvtár vektorgrafika kínálatából. A felvételek alatt az egyes számú tárgy lesz az irányított, de az bármi lehet, akár egy földgyalu (vagy a már említett zászló, és a Diadalív) is!

-Production Tools: háttér kellékek: sikidomok, füst stb.

Mammals & Plants: élő díszletek: fák, lovak, egyéb állatok stb.

Letters & Numbers: két- és három dimenziós karakterek (számok, betűk stb.)

-Markers: zászlók, táblák, jelölők

-Military Equipments: hadi eszközök (tankok, hajók, rakéták stb.)

-Misc: mindenféle mutyurok egyvelege

-Structures: épületek, műemlékek, helyszínek (Eiffel-torony, Diadalív, stadionok)

-Vehicles: járművek, munkagépek

-Planes: a repülőtéren megismert gépcsodák

-Del: a 40-es listából törli a tárgyat.

-Hide: a tervezés során rejti a tárgyat (nehogy feleslegesen zavarjon), de a játékban meghagyja.

-Global: az egészre vonatkozó beállítások:

-Rec on/off/auto: felvétel be/ki/csak ha EDIT=ON

-Time: a felvétel időpontja

-View Pilot Cp: előre nézetben a műszerfal is látszik

-Pilot No Cp: előre nézet műszerfal nélkül.

-Left/Right Side: bal/jobb oldali nézet bekapcs.

-Rear: hátra felé nézet...

-Bomb: bomba célzókészülék...

-Spotter: hátulról követve...

-1st Take: az első próba annyibe kerül <csak ismerősök bosszantására>

-Crash: balfácánkodásod ára <mint fent>

-Take Penalty: a további sikertelenkedés költségek <...>

-Max Takes: a rendező türelme (a megengedett próbálkozások száma)

-Camera: hány kamera állás legyen a szerkesztésnél (DECK)

-Gear/Flap/Brakes: A futó, fékszárny és fékek állapota indításnál.

-Weapon Gun/Missile/Bomb: A repülőgép fegyverzete géngyű, rakéta, bomba. A felszerelés nem

2. RESZ

-Loop:-pal [illegible]

-Color: [illegible] (%-ban).

A'számomra felejthetelen "Kegyetlen madarak" [illegible] legikonosabb [illegible] -bapusztító [illegible] szélsebesen [illegible] Nemcsak a [illegible] UK colour" [illegible] nem a fokozatos [illegible]

Film: fényerő.

"A kozmetikum gyár napkelte előtt bevetésre indított gépei, a hosszú út után -elérve célterületüket-, a reggeli nap fény sugaraiban fürdőző békés öregekre szórták ráncfelszínt permet levüket..." <Hess, alkass, fede-ázz [illegible] Haza fényre derül!">

Speed: film lassítás/gyorsítás.

Load: kész film betöltése, melyhez [illegible] részek fűzhetők.

Print: a kész film kimentése FLM formátumban.

Ha mindezzel végeztünk, indulhatunk a vetítőbe (**Theatre**), ahol filmünk pozitív fogad- [illegible] fizetett statiszták profi ujongásaitól [illegible] minden esetben biztosított.

Ing mindig 576-os üdvözletel:

Szécheny János

A program fontosabb kezelő szervei:

Repülés közben:

F1: előre nézet, a műszerfallal

F2: kilátás balra

F3: kilátás jobbra

F4: hátrafelé nézet

F5: követő nézetből irányítható a rep.gép

F6: követő nézet tetszőleges beállítása

[illegible] bomba célzókészülék

[illegible] ni a műszerfal eltűnik/vissza

[illegible] fegyverzet váltó

[illegible] kompult

[illegible] az akció lelassítja

[illegible] pause: szünet

[illegible] autopilot: stabilizálja a gépet

[illegible] maps: térszámnak

G : gears: futómű

B : brakes: kerékfék(ek)

[illegible] fire: fegyver indítása (tűz)

[illegible]: a grafika részletezése állítható 0-100 %-ig, a

-Gouraud Shading ex[illegible] a vektor grafikus tárgyat [illegible]kolja-e gouraud módban, vagy sem

-Dither: a grafikai átmenetek tompítása

-Between Screen Fading: elhalványulva vátson-e képet

-Film Editing: ki végezze a szerkesztést, mi (a fogolyó klub tanárúlt tagjai), vagy a gép

-Hospital: jöjjön-e a doki bácsi a szurivel, vagy hevesszük magunkból a gyógyszert

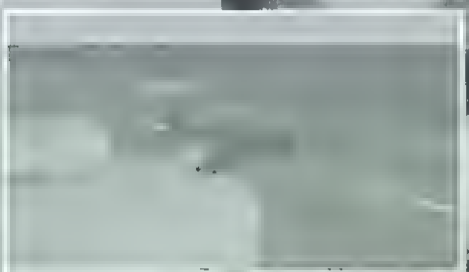
-Indestructible Bodies: legyen-e [illegible], vagy csak csíró

[illegible] Theatre Zoom: a nézőtérről a vászonra [illegible] ki/be kapcsolja

Sound Fx: hang ki/be

[illegible]trol Centering: repülésnél az "A" billentyű hatásának [illegible]

[illegible] lapok [illegible]



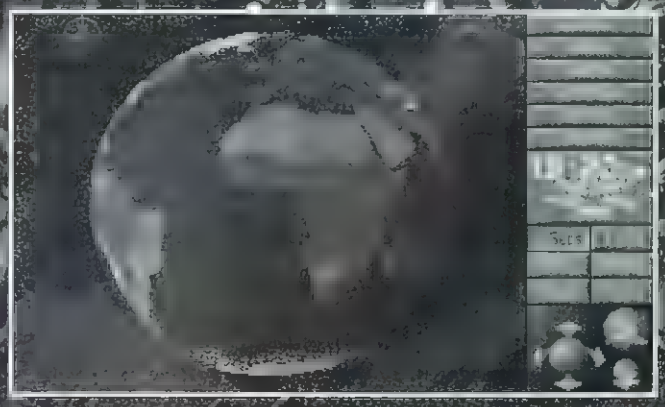
Légicsata

A legfontosabb üzenet, amit a főképernyőn kaphatunk, egy UFO felfedezése. Ekkor azonnal ki kell küldenünk a helyszínre egy elfogó csapatot, ezért lassítsuk le az órát. Az intercept menüben válasszuk ki valamelyik interceptort, majd célpontnak jelöljük ki az UFO-t. Ha nincs szerencsénk, mire odaérünk az UFO-nak nyoma vész. Ilyenkor még körözhetünk egy kicsit a környéken (Patrol) hátha visszatérnek, vagy mehetünk vissza a bázisra (Return to base). Szerencsésebb esetben sikerül a találkozás, s megkezdődik a csata (elfogónk csak levegőben tud támadni, ezért ha ellenségünk leszállt, várakoznunk kell, amíg ismét levegőbe emelkedik vagy egy skyrangert kell kiküldenünk). A csata kezdetén nyíló ablakban hajónk radarképét és fegyvereink [illegible] kapjuk. Mellette a hajó rajzán a piros szín [illegible] sérüléseink mértékét jelzi. Lentebb a két hajó [illegible] távolságát, legalul pedig az üzenetek jelennek meg. A gombokkal választhatunk, hogy [illegible] kövessük el a felünket (tengerfelett nem érdemes lelőni, hiszen így nem kaphatjuk meg a hajó tartalmát), támadunk (a négyféle mód a támadás erősségében különbözik) vagy visszavonulunk. [illegible] van, hogy [illegible] egy-szerre [illegible] elfogóval tá-medjünk meg. Ekkor az egyes elfogók ablakait [illegible] felső sorokban levő jelet [illegible], s így válthatunk át egy másikra.

Ha sikeresen [illegible] jöhet a fancs felfedezése. A helyszínen még idegenekkel is [illegible] kezdhetünk erős és jól felszerelt csapatot kell a helyszínre küldenünk. Az intercept menüben válasszunk tehát ki egy Skyranger-t és igazítsuk útba.

Földharc

Földi csatához nem csak akkor jutunk, ha le[illegible] egy [illegible] Mi[illegible] harcra kényszerülünk, ha az idegenek megtámadják valam[illegible]



lyik bázisunkat vagy mi akarjuk megszabadítani az egyik várost az idegen elnyomás alól.

A megérkező csapatot kiszállás előtt természetesen jól fel kell szerelni. A földön (azaz a kép alján) található fegyverekből tegyünk minden katona kezébe, övébe, hátizsákjába. Bár ha túlságosan megrakunk egy embert az tapasztalataim szerint nehezebben fog mozogni. Ha készen vagyunk, nyomjunk OK-t vagy az egér jobb gombját.

A területet 3D-ben látjuk. A még felfedezetlen területet feketeség rejti. A környéken található házak és az úrhajók

több szintesek is lehetnek. Azt, hogy melyik szintet látjuk, a két lépést ábrázoló gombbal választhatjuk ki. Az éppen aktív katonát sárga nyíl jelzi. Az ember mozgatásához a piros dobozt vigyük a célra, majd a bal gombot nyomjuk le. A jobb gomb hatására katonánk a kijelölt irányba néz. A következő katonát úgy tehetjük aktívvá, hogy vagy rábökünk vagy a két embert ábrázoló gombot megnyomjuk. Az álló ember gombjával katonánk felszerelését változtathatjuk meg, például másik fegyvert adhatunk a kezébe. Ugyancsak ezzel vehetünk fel a földről elejtett vagy lerakott tárgyakat. A négyzetrács a már felfedezett terület térképét mutatja meg.

A csatában minden tevékenységhez energia és idő (TU = Time Unit) kell. A katonáknak pedig gyakorlatuktól, képességüktől függően maximálva van az egy körben felhasználható idő és energia. (Ezt a kiválasztott katona neve alatti csíkok és számok mutatják. Részletesebb információra vigyük, csak bökjük rá a csíkokra.) Az idő minden kör után ismét maximális értékre ugrik vissza, az elhasznált energia viszont csak lassan áll vissza.

Mozgás közben katonánk meglát egy idegen lényt, a jobb alsó sarokban megjelenik egy piros négyzet, s kapunk egy szám. Bökjünk rá a négyzetre és a lény a kép közepére kerül. Ha harcolni akarunk, bökjünk rá a fegyverre (a jobb kezünkben lévő a jobb oldi, a balban lévő pedig a bal alsó sarokban látható), majd válasszunk lövéstípust (célzott, gyors, automata). A lövéstípus mellett látszik, hogy mennyire pontosak és mennyi időegységet vesznek hozzájuk. Fontos, hogy térdelve pontosabban célzunk (térdelő ember gomb) és a nehéz fegyvereket csak két kézzel tudjuk jól tartani, azaz a mindkét kezünknek üresnek kell lennie. A gránátok használ[illegible] érdekesebb. Ezeket először ki kell biztosítani (Prime Grenade). Ekkor azt állíthatjuk be, hogy hány kör múlva fog felrobbanni. A gránát eldobása (Throw) után érdemes a helytől eltávolodni, hiszen a repeszek nem válogatósak.

Amikor minden katonánknak el fogyott az ideje, nyomjuk meg a kresztáblára emlékeztető gombot, s következnek az ellenfél lépései. Erre az időre célszerű mindenkit fedezékbe bújtatnunk. Lényeges az is, hogy ha hagyunk embereinknek némi időegységet, az ellenfelek mozgása közben is képesek viszonozni a tüzet, azaz nem lesznek teljesen védtelenek. A bal alsó négy gombból azt állíthatjuk be, hogy az embereknek mindenképpen maradjon egy valamilyen típusú lövésre elegendő idejük.

Ha a csata rosszul áll, vissza kell vonulnunk, hiszen így legalább a hajót megmenthetjük (Haja gomb). Visszavonulni viszont csak akkor tudunk, ha legalább egy katonánk a gépben van. Ezért érdemes egy embert a csata egész ideje alatt ott tartani.

Ha egy katonánk megsérül, csökken az energiája és az ideje is. A súlyos sérülések (Fatal Wound) minden körben fogyasztják az energiát, ezért ha nem gyógyítjuk meg, a katona néhány körön belül meghal. A gyógyítást egy másik katonánknak kell közvetlen közelről elvégeznie egy Medi Kit nevű szerkentyűvel, amit tudósaink fognak a játék során felfedezni és mérnökeink legyártani.

Bázis

Az játék akciórészei közöt a bázisokon pihenhetjük ki magunkat. Igaz az a pihenés sem minden gond nélküli, hiszen abban a részben folyamatosan ügyelnünk kell a bázis védelmére, katonáink és elfogóink felszerelésére és itt kell munkát adnunk tudósainknak és mérnökeinknek. Ezekhez a lehetőségekhez a főképernyő Base menüpontjával jutunk.

A bázison a kép nagy részét az éppen kiválasztott támaszpont alaprajza tölti ki. Bázisaink közöt a menüpontok feletti kis gombok lenyomásával választhatunk (ezeken a gombokon szinten az alaprajzok látszanak). A menüpontokkal a következő tevékenységeket végezhetjük el.

Build New Base

Új bázist hozhatunk létre. Először ki kell jelölnünk a helyet a földgolyón, majd megjelenik az építkezés költsége, s ekkor dönthetünk, hogy megfelel vagy sem. Az új bázsokat úgy kell elhelyeznünk, hogy a bennük felállított radarok a pláhusz minél nagyobb részét lefedjék. A levegőben lévő UFO-kat ugyanis csak addig tudjuk követni, amíg radarjaink hatósugarába esnek.

Base Information

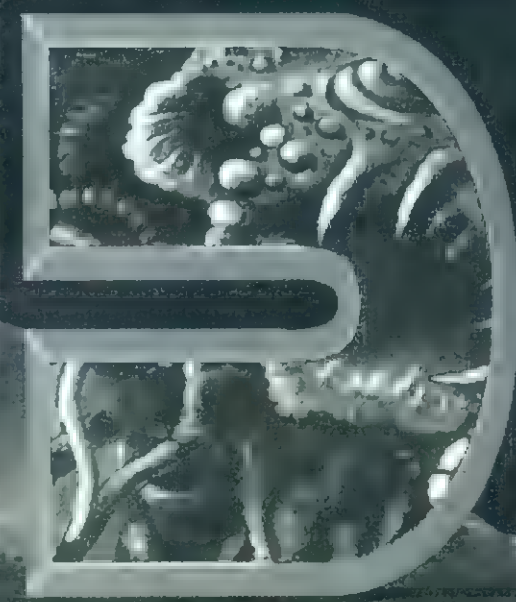
Itt a támaszpont adatait (mennyi [illegible] gozik, mennyi szabad tárolóhely van, mi [illegible] Monthly Cost gombot megnyomva pedig a havi kiadásokat tudjuk meg.

Soldiers

A [illegible] lévő katonák adat[illegible]

Equip Craft

Az itt ábrázolt tárgyak felszerelése. Az ellegekkel kiv[illegible] használhatjuk, hogy a kétkezes helyen milyen fegyver[illegible]



vigyenek magukkal (a változtatáshoz az 1 vagy 2 gombot kell megnyomni). A Skyranger-nél összeállíthatjuk a hajó legénységét (Crew), a fegyverzetet (Equipment) és a katonák védőruháját (Armour). Fegyverként csak olyan eszközöket érdemes magunkkal vinnünk, melyekhez elegendő lőszerünk van.

[illegible]

[illegible] jelenik, hogy egy ilyen dolog [illegible]

[illegible]

[illegible]

[

...óvette tehát az ...TERCOM-os kap-
...latát és kért ...lami anyagot.
...

3! Kértünk ...kis is mertetőt a filmről, de amikor megláttam a 16 (!) ...dalas faxot, elhagyott az erőm. Ki kell jelentenem, hogy ...jelenleg az országban nincs nagyobb ROBOTZSARU 3 szak-

ROBOCOP 3

...tó volam (ja, kép nincs, viszont van két idevágó MEGADRIVE stuff, a ROBOCOP 3 és a ROBOCOP VS TERMINATOR).

Agyongyalázott, otthontalan ... ...ásznak a sötétben. Arcukat az égő ház... ...fa... Megszállottan küzdenek utolt e... ...SEL... TERPUNK-ok ellen. Felfegyverzett ...danak kocsijaikon, lövik a Splat... az elesetteket. Ez DETROIT, valaho... a távoli jövőben.

A OCP nevű szupervállalat virtuális háború-zónát ... a vérből, hogy végre kedvére alakíthassa DETR... ...ugyanúgy egy ember (?) áll csupán, egy kö... ROBOTZSARU. Amikor szemtanúja lesz a családok ... kerülésének, a cyborg agyának legalsó régióiból emlékek törnek elő, még Alex J. Murphy korszakából. A fél ember, félig gép kész a cselekvésre.

A harmadik epizódban sokkal jobban előtérbe kerül a ROBOTZSARUBAN dúló küzdelem. A cyborg otthagyja a rendőrséget, és egy rebellis bandával csapódva ... embereknek megvedeni otthonaikat. A harcban ... kisfiú, aki mély...

...ni a fil...

...ort csa...
...inészi t...

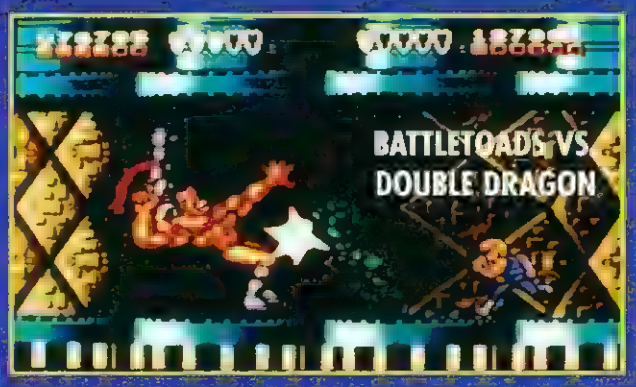
...zsa...
...Paul ...
Berth... a lázadók vezetője ...

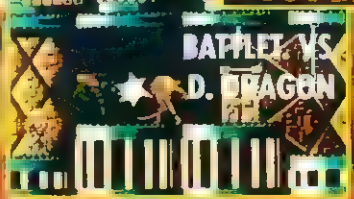
...ztam, hogy a...
...ria, aki a MARVEL és ...
...ásnak is dolgozik. Ő kreál-
...KNIGHT...

...szerekben egy pavol...

CÍMLAPSTORY

ECTS SPRING 94





Hát ez is meg[illegible]! Az 576 KByte idén is ott [illegible] Londonban, Eu[illegible] legszínvonalasabb számítógépes software kiállítása, de most nem csak a stab két tagja fordult elő, hanem jómagam is. Ez csak azért fontos, mert így a SEGA és NINTENDO tulajdonosokat is informálni tudom az újdonságokról. Éppen azért rendhagyóan alakul a MEGADRIVE, SNES és GAMEBOY rovat, hiszen ismerősök helyett inkább a bemutatott újdonságokról szólnék.

Az egyik legigéretesebb cég a HUDSON SOFT, amely végre áttette székhelyét Angliába. Ezentúl arra törekednek majd, hogy a vezető helyet szerezzék meg, és igényes játékokkal lepik meg az SNES tulajdonosokat.

Az első játék, melyet rövidesen kiadnak a SUPER BOMBERMAN 2. [illegible] 5 új [illegible] és 11 új pálya a BATTLE MODE-ban. Szintén új opció az ARANY BOMBERMAN megjelenése - ha a BATTLE MODE-ban nyerünk, a következő játékot már ebben a szuper kosztümben kezdjük. Lesznek extra cuccok is, mint például az ugró bomba és az erőkesztyű.

Extra [illegible] CAN TA[illegible] egy ke[illegible] félin[illegible] rész[illegible] stílu[illegible] fiatalosokon [illegible]

A tenisz kedvelőinek [illegible] ránézésre nekem semmi [illegible] hogy egy másik cégnél [illegible] tenisz program [illegible] teszt[illegible] képernyőn ütk[illegible] fel[illegible]

a játékból.

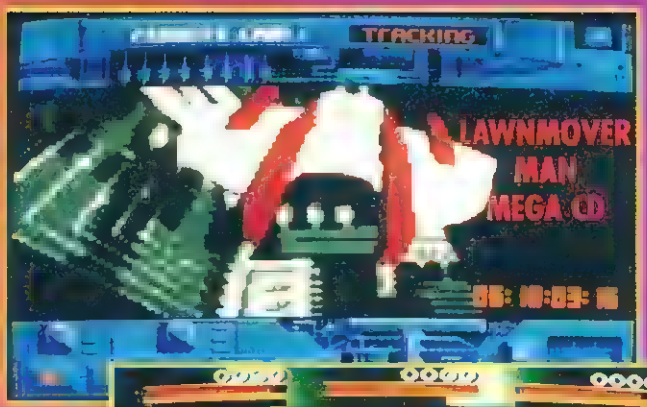
Természetesen a legnagyobb sho[illegible] GTN produkáltu. Mond[illegible] [illegible] [illegible] [

A VIRGIN [illegible] nagyon büszkén mutatta nekünk a HEART OF THE ALIEN-t, az Another World két részének MEGA CD [illegible]

JAMMIT - SUPER NINTENDO

JAMMIT - SUPER NINTENDO

[illegible] Lester [illegible] Buddy [illegible] [illegible] Hosszú [illegible] [illegible] [illegible]



E T T

A verekedős [illegible] VIRGIN kedvenc gyermeke, a DRAGON. [illegible] a Bruce Lee életéből készült film alapján íródott, és minden [illegible] fajtára kiadják majd. A MEGADRIVE, MASTER SYSTEM és SNES [illegible] lesznek az állovasok, ezekről képeink is vannak - bocs, de a MD diákat elhagytam valahol a SOHO-ban.

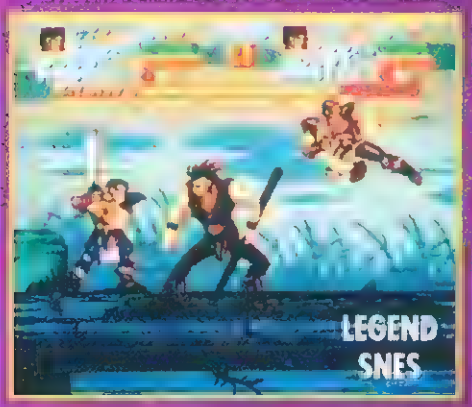
A sztoriban Lee szerepét kapjuk. Kezdetben Hong Kong-ban tengeti életét, de a játék második felében [illegible] sztár [illegible]. Egy [illegible] félek végig követi a sarsát és azon igyekezik, hogy a lehető legtöbbet ártson Lee-nek. Hősünk úgy dönt, hogy kung-fu tudását felkasználva végleg [illegible] Fantomot. Amíg el nem idáig eljut [illegible] mint [illegible] ellenfélbe kell [illegible] bárdokkal felfegyverzett szekacsok és kemmatrózok álljak útjára. [illegible] legtöbb karakter ismerős lesz - például az a bolta[illegible] csajszi is, akinek akrobata tudása [illegible] Lee-vel.

Bruce Lee kb. 40 féle támadó és védekező kombinációt tud a játékban. Ezek kitapasztalására beléphetünk egy gyakorló szintre is, ahol kiismerhetjük a Jeet Kune Do minden titkát. Persze van[illegible] [illegible]nikos szobák is. A komplett játékban 2000 kockányi animáció, 110 pixel magas figurák, [illegible] film-részletek és csoportos verekedési [illegible] is szerepel.

A DRAGON [illegible] az első olyan bunyós [illegible] a különböző MULTI-PLAYER [illegible] a valóra vál[illegible] dolom: egy[illegible] is küzdhetünk a képernyőn. A GAME [illegible] verzióra még várni kell, a GAMEBOY átír[illegible] jó hír.

A SALES [illegible] INTERACTIVE cég szintén szemet gyönyörköd[illegible] tulajdonságokkal rukkolt elő. Mert náluk egy film előzetese, a DEATH MACHINE, amely olyan állati volt, hogy a szó szoros értelmében majdnem összeizgultam magam. A dolog úgy néze[illegible] ki, mint[illegible] japán ROBOTECH filmet ötvöztek volna az ALI[illegible]-val. Volt egy csaj, meg egy kifestett kopa[illegible], meg még egy pár [illegible] az volt bennük a [illegible] hogy eszeveszettül [illegible]löttek egy baromi sonda [illegible]vonta-terminátorszerű robotot. Zelos egy órát könyörgött a kazettáért - csak nem adták oda! A film és a játék '95 januárban jön ki.

Teszteltem viszont a LAWNMOWER MAN MEGA-CD és GAMEBOY verzióját. Az első az érdekesebb, mert tényleg halálos 3 dimenziós nézetben folyik és tök izgi. Olyan Cyberspace plusz Virtual Reality hangulata van. Amit a képeken láttok, az a valóság - srácok, nagyon nyomul a MEGA-CD! A GB verzió dettó klassz, 5 féle stílusú játék van benne.



A SONY hozza ki az a verekedős játé[illegible] szerintem hatalmas sikernek fog örv[illegible] kis hazánkban. A SUPER NINTENDO-s készülő LEGEND-ről nem véletlenül mutatok [illegible] 3 [illegible] egyszerűen csodálatos a grafikája. Amikor láttam az anyagát, egyből a kedvenc [illegible] jutottak eszembe: Golden Axe, Cadillacs and Dinosaurs és a többi hasonló. Tudjátok: csak megyek és mindent ütök!

A játékot természetesen egyszerre [illegible] is lehet játszani. A háttere olyan igazi Conan/fantasy/japán keverék, és nagyon klassz helyszíneken játszhatunk benne. Végül is igazuk van, a kézi[illegible] karate-szerű játékok a legkeresettebbek. A sprite-ok hatalmasak, mozgásukat csak a sárkány. A speciális effektekben nem lesz hiány: köd, víz, tűz és villámlás tarkítják a [illegible]képet. Természetesen valamilyen módon bekapcsolva MODE 7 effektus - az a bizonyos 3D forgató-

sos trükk. A 2 játékos [illegible] sem lesz lassabb, mint a [illegible] ellenfelek zombik, [illegible] varázslók, [illegible]

Nálunk ugyan [illegible] kapitalizmusban nagy s[illegible] MAX nevű rajzok sem. Az OCEAN jóvá[illegible] kapott egy kalandjátékban - Kezdjétek el, MAX már megelőzte Mario-t és [illegible] Amerikai 'Kedvenc Hősök' listákon. É[illegible] itt az idő, hogy Európában is megismerjék a gyerekek. A játék stílusa akció: 25 pályán kell átjutni, dzsungeleken keresztül, piramisok tövében, ős- és vulkáni tájak [illegible]. Jó, hogy minden elem teljes legyen - meg a víz alá is eljutunk. Az Indiana Jones-szerű figura ugrik, [illegible], lök, húz-nyom, kúszik és mindenféle tárgyat használ - mint ahogy az a jó akció/kaland játékokhoz illik. Ha ketten játszunk, osztott

képernyős nézetet használ a gép - állítólag a MEGADRIVE és az SNES verzió teljesen meg fog [illegible]szni. Sajnos a játékból nem sikerült képet szerezni, de a szereplőkről egy grafikát igen - valamit azért lehet sejteni belőle. A kis piros sapkát illető MAX, de a többieket is hasonlóan valamilyen módon. Mivel eredetileg egy TV show-ban láthatók, a figurák, a hangjukat és a jellemző zenéket biztosan ledigitalizálják.

A SUPER BATTLETANK 2 már kapható volt az 576 KByte ügyfeleiben, hála a bolt szupergyors amerikai kapcsolatainak. Egy a baj csupán: annyira jó a játék, hogy egyből elfogyott! Mondjuk a grafikát nézve ezt tökéletesen megértem: amit a képen láttok, minden mozog. Állítólag az a legjobb tanksimulátor, és már az első rész is nagyon [illegible]nyos volt. Az európai verzióban többek között T-72-es tankok és Mi-24-es helikopterek ellen [illegible] [illegible]

FLASHBACK - MEGA CD

Eddig az volt a koncepció, hogy MEGA-CD-re kizárólag nagy volumenű anyagokat írtak. Olyanokat, melyekhez kell a CD által nyújtott sok hely. Akkor viszont mi a csudát akarnak SONY-ék a CLIFFHANGER-rel? Nos, a Stallone főszereplésével készült film átíródik MCD-re, és a képeket nézve igényesnek ígérkezik. A cég egy teljesen interaktív stuffot készít, amelynek mozi, zenei és video elemei is nagy műgonddal készülnek el.

A CLIFFHANGER-t sajnos nem sikerült élőben megnéznem, mert Zolee folyamatosan teniszezni akart. Az infó anyagok viszont mindent elmondanak róla: a játék a Sziklás-hegység szédítő magasságú csúcsai közé repíti a MCD-tulajdonost. Az ellenfelek őrült gyilkosok lesznek, akikkel a játékosnak egyedül kell szembeszállnia. A sztori során eljutunk egy erdőbe, barlangokba, a csúcsok közé - a játék 7 pályája követi a film cselekményét. A negatív szereplők mellett más veszélyek is teselkednek Sly-ra. Labilis hidak, lavinák, sziklák között kell az orvlövészekkel és késdobálókkal küzdeni, és még egy felfegyverzett helikopter is előkerül valahonnan.

TURN AND BURN: NO FLY ZONE - MEGA CD

FLASHBACK - MEGA CD

FLASHBACK - MEGA CD

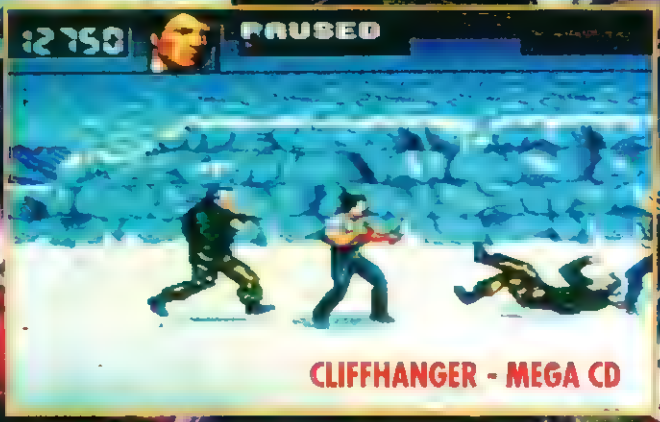
A CLIFFHANGER készítői együtt dolgoztak a filmesekkel és egy csomó elemet átvettek tőlük. A CD verzió 20 perc digitalizált filmet tartalmaz, külön a legjobb akció részeket. Az eredeti filmzenék átiratai is elkészülnek. A CD változat unikuma a veszett gyorsaságú Snowboard szimuláció, amely csak a MCD által nyújtott lehetőségekkel készülhetett el.

Sokan nézték a TURN AND BURN: NO FLY ZONE című repzis SNES játékot. Tényleg szép a grafikája, de nem hiszem, hogy beszélnem kéne róla: az 576 Shop-ban mindenki megtekintheti.

Amitől viszont elállt a lélegzetem, az a FLASHBACK MEGA-CD átírata volt. A DELPHINE SOFTWARE kitett magáért, és eredeti animációkat készített a játékhoz - ezekből képeink adnak ízelítőt. Egyébként mindent feltunningoltak, amit csak lehetett. A MCD tökéletes hangzásvilágát természetesen ki kellet használni - az Amigások már ismerik a francia csoport saját stúdiójában készült muzsikákat. Nos, a CD-ről ugyanezek a szuper zenék szólnak, és ezt tényleg nem kapták meg a kártyás változattal rendelkezők. A hanghatásokkal ugyanez a helyzet, mindegyiket újramixelték a kristálytiszta hatás kedvéért. Aki esetleg nem ismerné a sztorit: több fantasztikus film keverékéből készült és 3 világon viszi végig a játékost. Idegen lények, emberek a szereplők, több mint 20 tárgyat kell megtalálni és használni plusz 15 karakterrel kommunikálni. Tuti siker!

ECTS

CLIFFHANGER - MEGA CD



CLIFFHANGER - MEGA CD

94

ECTS

A SEGA természetesen igyekezett az európai keretekhez mérten szuper bemutatót nyújtani. Nekem speciel jobban tetszett a standjuk, mint a NINTENDO-é, valahogy jobban áttekinthető volt. Amikor Zolee-vel beléptünk a terembe azonnal a VIRTUA RACING játékterme ikergépen akadt meg a szemünk, amit a 3 napos kiállítás alatt többször is meglovagoltunk. Mondjuk akármennyire is erőlködött a Zolee gyerek, egyszer sem tudott győzni - pedig még hagytam is magam, végig 3-asban mentem. Hehe... A képen éppen öt látjátok, amikor hagytam egy picit gyakorolni! Zolee már kezdett belejönni, amikor megjelent egy kis vágottszemű japcsi srác és agyon kajáztatta kedvenc fószerkesztőmet. A papi folyamatosan leszorította Zolee-t, aki már izzadt a rázkódó hidraulikus kormány markolásától. A második csúf vereség után viszont Zolee papi életében először összeszedte magát, és nagynehezen beelőzött. Kézfogós, köszönős 'Anyádi' és 'Kowichi-kano-ikawo' kívánságok hangzottak el, és már mentünk is.

A fal mellett kiállított gépeken az összes új MEGADRIVE/MEGA-CD játék kipróbálható volt. Nem tudom, mennyi látszódik a fotón, de remélem el tudjátok képzelni azt az édes hangzavart, ami itt fogadott. A STREETS OF RAGE 3-t végig is játszottam (igaz, hogy csak EASY módban, ezért nem mutatott igazi megnyerést), higgyétek el, mindennél jobb.

Nagyon impozáns volt még az új MCD interaktív film, a TOMCAT ALLEY, ahol egy vadászgép lövészét alakítjuk. Egy célkereszttel kell lelőni az ellenfeleket, közben meg megy a film, beszél a pilóta, minden mozog, robban... A képminőség szokatlanul igényes.

Ami a kedvencem volt, és azóta is imádnék egyet, az az új MULTI MEGA. Tudjátok, MD és MCD egyben, de olyan méretben, ami a zsebben is elfér. Nézzétek meg a képet, hát nem édes? A gép 198 mm hosszú és 128 mm széles - természetesen hordozható CD lejátszóként is használható. Elöl, a kezelőgombok alatt vannak a joystick nyílások, oldal pedig a TV és adapter csatlakozók. A kis gépben két Motorola 68000 16 bites processzor van, és egy ASIC grafikus proci. Jelenleg 350 font az ára, amelybe egy 6 gombos joy, AC adapter, 6 SEGA elem, video monitor kábel és a Road Avenger CD lemez is beletartozik. Egy a gond: a gép annyira jó, hogy meg fogja ölni a normál MD-ot és MCD-t. Legalábbis én eladnám a régi gépeimet és inkább beruháznék egyre. Az 576 Shop-ban rövidesen kapható lesz.

Végül szólnék még egy hardware újdonságról, a MEGA 32-ről. Ezt az egységet a MD-ba kell illeszteni és már játszhatjuk is a 32 bites játékterme minőségű játékokat - 2x32 bit power! A másnát a SATURN gárdája dobta össze, előzetesként a nagy durranás elé. Nem sorolom fel mi van benne - MINDEN. Ha a Nyugatiban megnézitek a RIDGE RACER című autóversenyt, sejteni fogjátok a gép képességeit. Csak azt ne kérdezzétek meg, hogy mi lesz a különbség a SATURN és a MEGA 32 tudása között. Az 1994 májusi EDGE magazinban a kiegészítőt MARS-nak nevezik, az amerikai verziót GENESIS SUPER 32X-nek.

TOMCAT ALLEY MEGA CD

SEGA STAND

ZOLEE IN ACTION

MULTI MEGA CD

Mivel ez az utolsó oldalon, egy kicsit beszúrtak a levelezőkkel ugyanis az derült ki, hogy inkább a képeket szeretitek, mint a mindenre kiterjedő információhalmazt. SNES-re nagyon jó lett a POWER SLIDE című 3 dimenziós autóversenyt, ami szerintem a SEGA briliáns VIRTUA RACING-jának a koppintása. A program a második FX CHIP-pel készült játék és igen szélesen opcióválasztékkal találkozhattok benne.

DRIVE-ra és SNES-re jönnek majd ki.

Sokan bánták a JUNGLE BOOK SNES és MD verziót - tényleg jól néznek ki.

MEGADRIVE-ra még nem volt SNOOKER, most majd lesz!

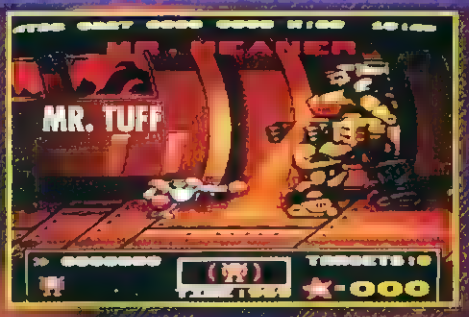
Nagyon humoros, és ötletes, mászkálós/ügyességi játék az EEK! THE CAT, amely SNES-re készül.

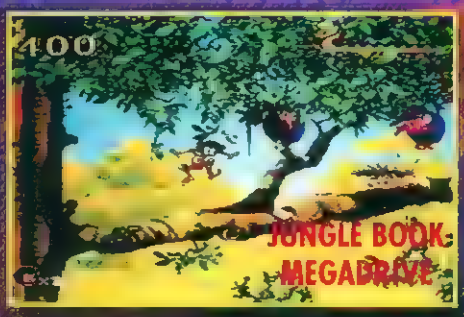
A Kick Off-ra hasonlít leginkább a GOAL MD-verziója.

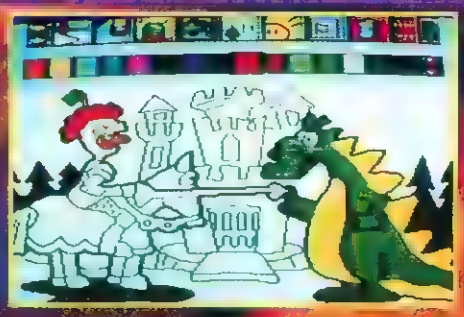
Ott világban, 25 pályán játszódik a CLAYMATES Super Nintendo játék, melynek szereplői gyúrós figurák.

Végül vessetek egy pillantást a MR. TUFF-re, amely a show egyik legmegkapóbb játéka volt, egy picit Mega Man stílusa van, és amint láthatjátok, szuper grafikája (SNES).

Marfin



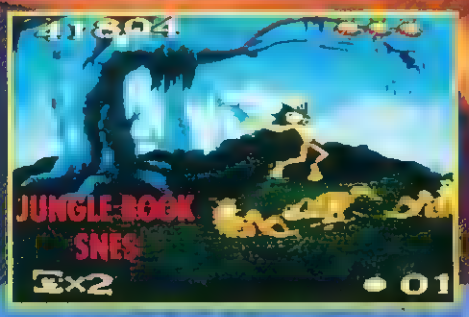


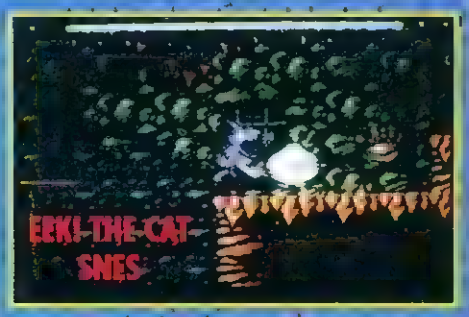


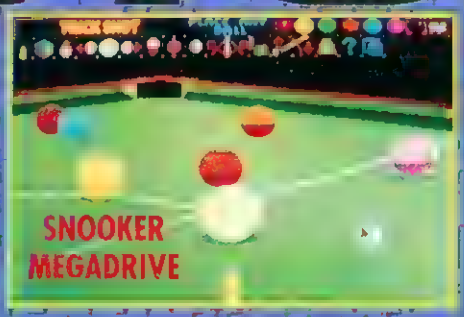
szerű képernyős üzemmód, teljes 3D nézetek, többféle természeti környezet, első/hátsó/4x4 meghajtású kocsik, digi motorhangok.

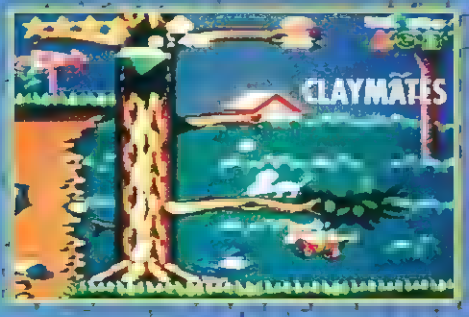
Az ACCOLADE MD-re és SNES-re is kiadja a BARKLEY szereplésével készült SHUT UP AND JAM-et. Igen, jó a megjelenítés: ez az ellenlépés a JAMMIT-re. Apró különbségek azért adódnak: itt feka srácok a szereplők, 2-2 elleni meccset is lehet játszani, speciális adapterrel akár 4-en is mehetünk bármilyen variációban, 16 különböző karakter közül választhatunk.

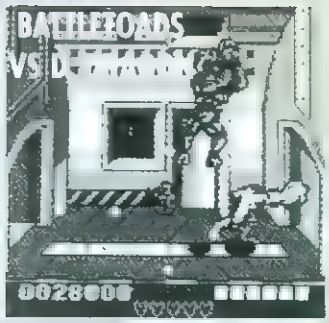
A mindent bekebelező SONY új módszerrel próbálkozik: a fiatalok [illegible] kezdő fejlesztő játékokat [illegible]





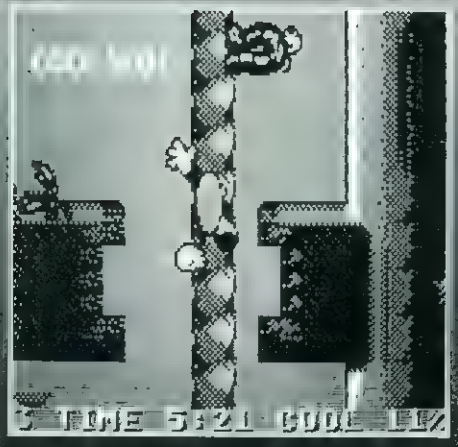


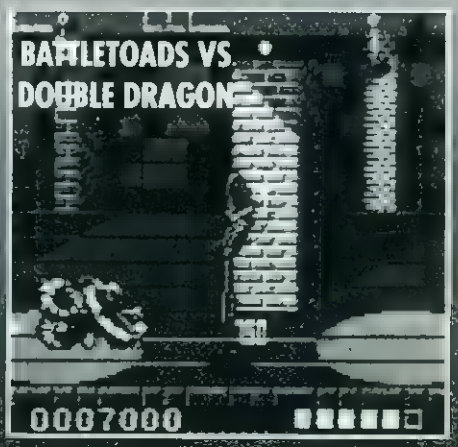




GAMEBOY

SPRING 94



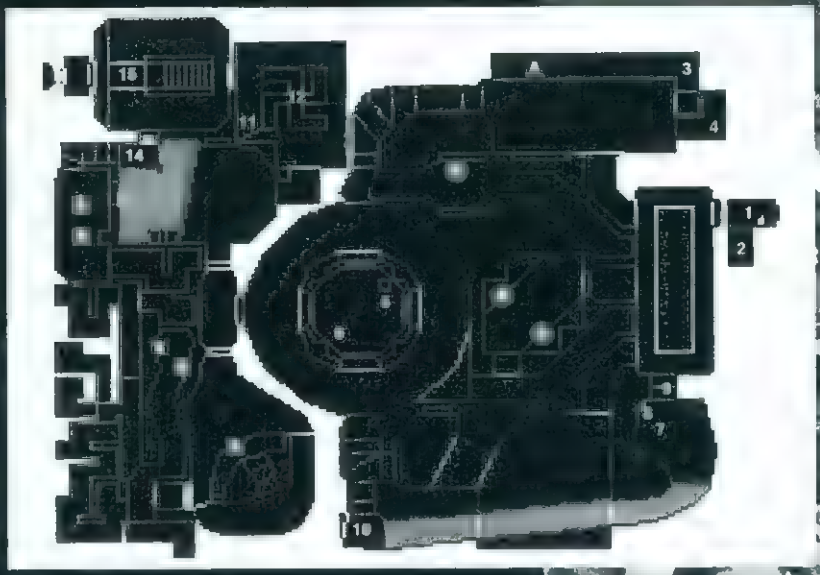


576 KByte

Mindig szidjátok azt a szegény Merlint, pedig most is egy csomót dolgozott, hogy átsegítsen titeket a DOOM okozta nehézségeken. A kódszavakat a játék közben bell begépelni (csakat pazsa csak a gyengék használják):
IDDQD - áthatolat
IDKFA - minden fegyver használható
IDCLEV XY - ez X az elő három részt jelenti, az Y pedig a pályákat 1-9-ig. Tehát a harmadik rész negyedik pályája IDCLEV34.
IDDT - teljes térkép
IDSPISPOPD - át tudsz szökni a falakon

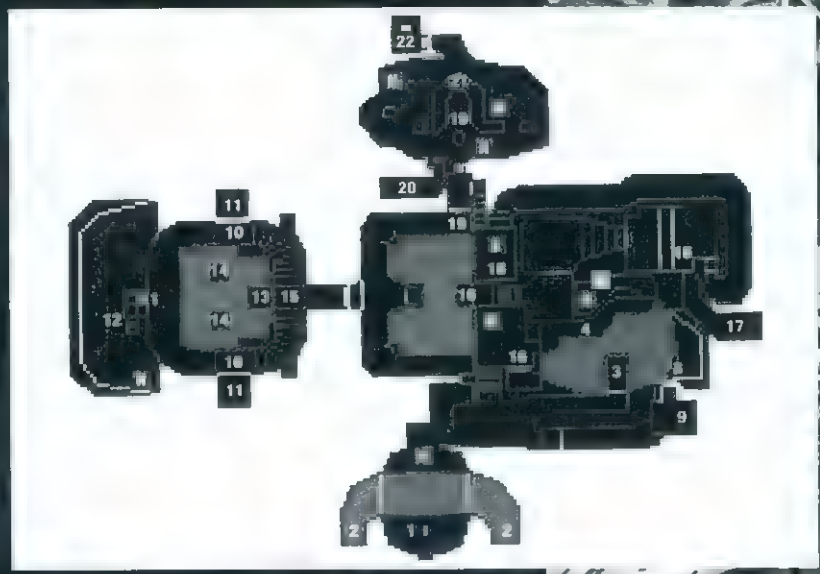
LEVEL 4: Irányítóközpont

Ezen a pályán a felülről lebégő szörnyek okozzák a problémát. Legjobb, ha gyorsan átszaladtok a szélesebb szobákon. A B-as-kapcsolóval óvatosan bánjatok, mert csak egy lehetőség van a lift használatára.
1-kezdőpont
2-titkos szoba
3-a 4-es kék nyitója
4-szörnyszoba
5-kék kulcs
6-gépágyú
7-mindenféle okosság
8-a lift kapcsolója, amely csak egyszer használható
9-szupertöltő
10-liftkapcsoló
11-a fal-leereszti kapcsolója
12-rakéta és gyógyszer
13-a kék ajtó
14-a 15-ös lift kapcsolója
15-sárga ajtó



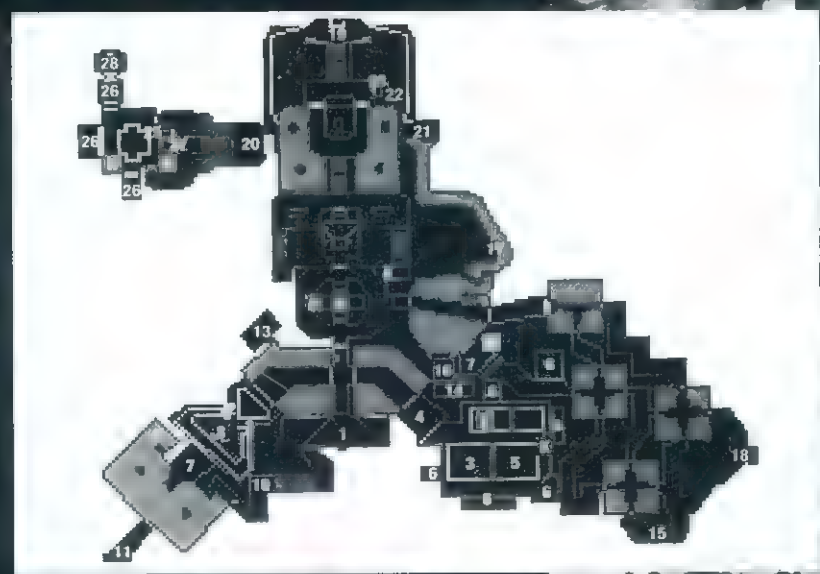
LEVEL 5: PHOBOS LABOR

A laborban mindenki kiélheti gyiklalási kedvét. Kapcsoljátok át a 10-est és rohanjatok a 16-os liftkez. Így könnyen leszedhetőek a követők. A pálya végén teljes a sötétség.
1-kezdőpont
2-erre inkább ne
3-a 4-es emelvény kapcsolója
4-innen érhető el a B-es titkos szoba
5-titkos ajtó
6-titkos ajtó a hordók mögött
7-sérülés puska és töltény
8-titkos ajtó
9-rakétavető és pajzs
10-a 11-es szörnyszoba nyitója
11-a szobába vezető titkos ajtó.
12-szupertöltő
13-a 14-es emelvény kapcsolója
14-emelvény
15-a 16-os ajtó kapcsolója
16-titkos ajtó
17-mindenféle extra cucc
18-a 19-es nyitója
19-sötétkamra
20-cuccok
21-titkos rövidebb út
22-kijárat

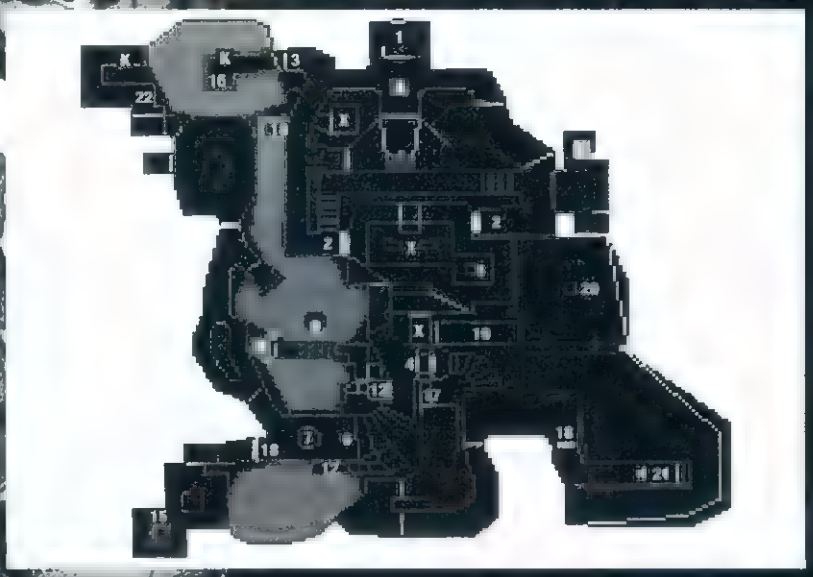


LEVEL 6: A FŐÉPÜLET

A 4-es és 26-os szobák életveszélyesek. Az északi részben tanyázó millió szörnyet a 17-es járaton átmenve lehet leszedni. Vigyázzatok a messzív díszvé-szörnyekkel és a láthatatlan ellenfelekkel.
1-kezdőpont
2-piros ajtó
3-az zárja a 4-es ajtót
4-csapda
5-gépágyú
6-a piros kulcs felvételekor nyílnak ki ezek a helyek
7-a B-es ajtó nyitója
8-szörnyszoba
9-védőruha
10-cuccok
11-szupertöltő
12-a 13-as emelvény kapcsolója
13-védőruha
14-cuccok
15-A 16, 17 kapcsolója
16-szörnyszoba cuccokkal
17-át a tetőre
18-titkos szoba és térkép
19-a 20-as kapcsolója
20-ajtó
21-cuccok
22-emelvény kapcsoló
23-szupertöltő és titkos ajtó
24-a 25-ös ajtót nyitja
25-26-at nyitja
26-szörnyszoba
27-28-at nyitja
28-kijárat



DOOM

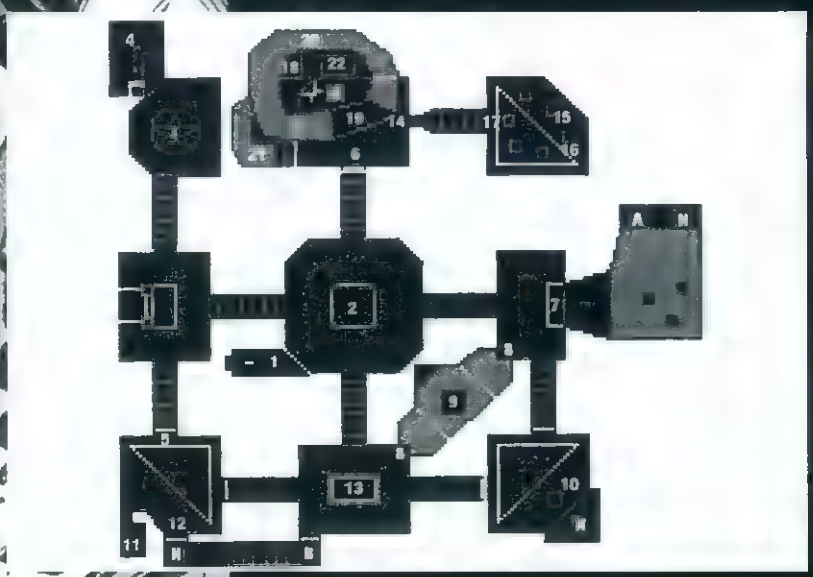


LEVEL 7: COMPUTER ÁLLOMÁS

A játék legnehezebb szintje. A szörnyeket olyan távolról kell lőszedni, amilyenről csak lehet.
1-start
2-sárga ajtó
3-piros ajtó
4-kék ajtó
5-fegyverek
6-a 7-es emelvény kapcsolója
7-emelvény és kapcsoló
8-védőruha
9-mega pajzs
10-szupertitkó és egyirányú kijárat
11-a titkos ajtó kapcsolója
12-cuccok
13-a 14-es szörnyszoba nyitója
14-ide nem kéne bemenni
15-lánctörő
16-a kék kulcs egy csomó szörnyet kapcsol X-nél
17-18-as ajtó nyitója
18-zárt ajtó
19-titkos, szobába vezető ajtó
20-láthatatlanság
21-kijárat a 8-as szintre
22-a 15-ös emelvény leereszthető

LEVEL 8: MEGA DÉMONOK

Ezen a teljesen extrém pályán két szuper démonnal kerültek szembe. A szörnyek teljesen illetők, így ha egy vonalba csaljátok őket és kifutottok közülük, szépen összeverik egymást. Az utolsó szobából csak akkor lehet továbbjutni, ha a teljes 'registered' verzióval rendelkeztek.
1-cuccok
2-titkos ajtó és szupertitkó
3-sörétespuska és töltény
4-gépágyú és töltény
5-cuccok
6-még mindig cuccok
7-dettó
8-láthatatlanság
9-kapcsoló
10-kijárat
11-na igen
12-cuccok

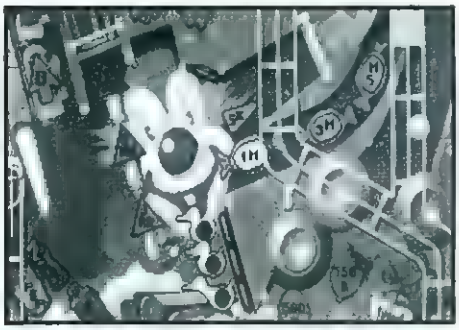


LEVEL 9: TITKOS KATONAI BÁZIS

Kemény dió. A 15-nél egy csomó dolgot be lehet gyűjteni. Ehhez végig kell futni az oszlopokon.
1-kezdőpont
2-szörny hegyek
3-csupa szörnyekkel és cuccokkal
4-ide nem lehet bemenni
5-piros ajtó
6-kék ajtó
7-lift
8-titkos lift
9-gépágyú
10-a piros kulcs bezárja a 11-nél levő szörnyeket
11-itt lehet kinyitni a 12-est és leereszteni a 13-ast
12-titkos ló
13-kék kulcs
14-titkos ajtó
15-fegyverekkel teli szoba
16-a 17-esnél levő kapcsoló leereszti az itteni liftet
17-kapcsoló
18-ez a kapcsoló leereszti a hidat 19-nél és nyitja a 22-es szörnyszobát
19-híd
20-itt nyílik a 21-es ajtó
21-titkos ló
22-kijárat

A világsajtó, és szerény kereteinken belül mi is nagy bizakodással adtunk hírt annó a Commodore legújabb fejlesztéséről, a CD 32-ről, amely a világ első 32-bites konzoljaként robbant be a köztudatba. A kezdeti 'hurrá-hangulat' után egy kissé lecsendesedtek a körülötte vetett hullámok, a software-gyártó cégek ugyanis nem, vagy csak részben váltották be a hangzatos igéreteiket. Na nem arról van szó, hogy nem jelennek meg hozzá programok. Korántsem. Minden magára valamit is adó cég kirukkolt régi játékainak 'konzalizált' változataival, de ezek a produkciók maximum az intrójukkal, bevezető zenéjükkel hívták fel magukra a figyelmet, hiszen a játékok maguk változtatás nélkül kerültek fel a korongokra.

Nézzük még egyszer röviden a gép tulajdonságait. Kívülről felettébb ramatyul néz ki, a formatervezésre



minimális súlyt fektettek a Commodore-nál. A belseje azonban annál megnyerőbb: Amiga 1200-as alapokra épülő belső felépítés, billentyűzet nélküli ház, kiegészítve egy dupla sebességű CD lejátszóval és hamarosan kapható Full Motion Video adapterrel, amely lehetővé teszi digitalizált képsorok, vagy digitális videók lejátszását is. Hamarosan megjelenik hozzá továbbá egy olyan bővítő is, amely lehetővé teszi a 100%-os kompatibilitást az 1200-essel (printer, floppy, billentyűzet, stb. is csatlakoztatható majd a berendezéshez). Ennek azért lesz nagy jelentősége, mert az alapgép nem képes 'mentésre' a CD írhatatlansága és a beépített RAM kikapcsolás hatására történő memóriatörlődése miatt. Ezért eddig elképzelhetetlen és egyben haszontalan volt kalandjátékok fejlesztése, mert a 'save' funkció a hosszabb játékoknál elengedhetetlen feltétel.

A kezdeti bizonytalan lépések után (Zool, Oscar, Pinball Fantasies, Trolls, Robocad, stb.) hamarosan ráharaptak a nagyobb fejlesztőgárdák is a lehetőségre. A PC-n már megismert és sikeresen befutott játékok sorra jelennek meg a Commodore konzoljára. TFX, Microcosm, Inferno, Frontier, Theme Park, Wing Commander, Rise of the Robots, MegaRace - hogy csak a legnevesebbeket említsem. Ezek a játékok már sokkal inkább kihasználják a dupla sebességű CD, a 32 bit, a 14 MHz és a 16,7 milliós színskála lehetőségeit. Ezen programoknak egyedüli

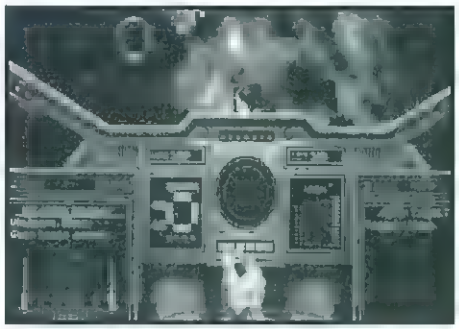
32.OLDAL

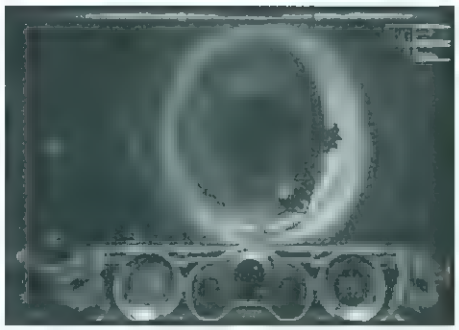
hátrányuk, hogy az eredetileg PC-re fejlesztett változatok nem konvertálhatók egy az egyben erre a masinára - a két gép teljesen eltérő grafikai megjelenítési módjai miatt. Ez komoly késést eredményezhet a kiadásban, és gyakorta a játszhatóság is csorbát szenved. De ez csak az egyik oka a lassú fejlődésnek. Gyakori vélemény, hogy mivel az Amigát európaszerte megfojtotta a kalózkodás, rengetegen fordultak el tőle (mármint a fejlesztők közül), hiszen túlontúl bizonytalan egy több hónapos fejlesztésbe belevágni a maximálisan ezres nagyságrendű eladások reményében. Persze ez nem jelenti azt, hogy

amint felfutó tendenciákat mutat a CD32 eladási statisztikája, azonnal bele ne ugranának a mélyvízbe ők is.

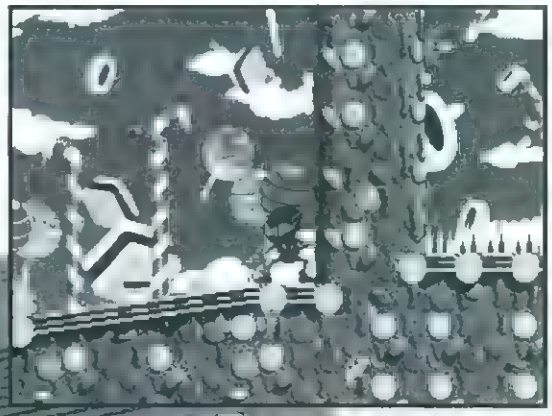
Ezen túlmenően van egy másik bökkenő is: a konkurrencia. Bizony, vannak (lesznek) szépszámmal. A hagyományos konzolokat (MegaDrive, SNES) leszámítva is akad néhány rivális. Elsőként a Mega CD, majd a nyomában liheg a néhány hónapja debütált 3DO és a Jaguar is, de hamarosan feltűnik a színen a Saturn és a PS-X, illetve jövőre talán a PC alapú Project Reality. Ez utóbbiak már olyan technikai színvonalat képviselnek, amit mai ésszel alig lehet felfogni. De természetesen minden egyes gép sikere attól függ, hogy milyen lesz a programokkal való ellátottságuk. Ezen a téren pedig egyelőre magasan vezet a CD32.

Hogy a Commodore célkitűzése, mely szerint ez a berendezés lesz a 90-es évek C64-ese, valóra válik-e, még a





jövő titka. Rovatunkban ezt a folyamatot szeretnénk bemutatni: minden hónapban jelentkezünk a legfrissebb fejlesztések bemutatásával - stílszerűen a 32. oldalon.



Nna, ezt már szeretem! Végre nem toszogattok bennünket állandó jelleggel, hanem érkeznek pozitív hangvételű levelek is Tőletek. Bár ehhez kellett Martin sértődött leköszönése a Manga rovat éléről és két löttyedt hangvételű Csevegő, amely után felfortyantak az érzőszívű olvasók és maximális támogatásukról biztosítottak bennünket (köszönet Hatainer Anasztáziának és baráti körének, Nagy Attilának, Lóska Gergelynek, Deme Gusztávnak, Szabados Györgynek és a számtalan név nélkül, vagy olvashatatlan aláírással érkezett levél íróinak). Nekik azt üzenem, hogy Martin könnyes szemmel olvasta leveleiket, majd cinkos pillantást vetett rám: I'll be back - volt kiolvasható a tekintetéből...

Arcvíz és Vazelin

Nem akarok senkit elriasztani, ezért csak egy rövid részletet idézném a negatív gyöngyszemek egyikéből, azt is jócskán kimagozva, mert egészben emberi fogyasztásra alkalmatlan. A művet kimondottan Martinnak szánták, alkotógárdája Denim Dózsa és Mortal Márk:

"HA MEGLÁTOM AZ ÚJSÁG TARTALOMJEGYZÉKÉBEN, HOGY SEGA ROVAT, MEG MANGA, HÁNYNOM KELL. MARTINNAK ÜZENJÜK, HOGY EGY NAGY <NEMISZERV>. AZ IGAZI JÁTÉKÉLMÉNY MINDEN MÁS, CSAK NEM A KONZOL. A MAGAS IQ-JÁRA UTAL MÉG AZ IS, HOGY MANGA FILMEKET NÉZ. EZ AZ Ő AGYÁNAK VALÓ. EGYÉBKÉNT PEDIG MENJEN EL A JÓ <laza erkölcsű> ANYUKÁJÁBA A <szilárd halmazállapotú anyagcseretermék> KONZOLJAIVAL, A MANGÁT PEDIG <erre nem találtam megfelelő finomított szinonimát> FEL MAGÁNAK."

Kedves Arcvíz és Halálí Pali! A leveletek tetszési indexe magasan verte a többi ökörét, igazi műremeket alkottatok. A magyar nyelv ízes kifejezései már nagyon jól mennek, de egy kicsit váltogathattatok volna közöttük. Leveletekben túl gyakran hangzottak el a nemiséggel kapcsolatos kifejezések, például a végbél használatbavétele legalább négyszer. Lehet hogy egymáson gyakoroltok? Na nem mintha nagy baj lenne, de vigyázzatok a fertőzésekkel és ne legyetek bátortalanok a gyógyszertárban, amikor LifeStyle's óvszert vásároltok. Ja és vazelinest kérjetek, azzal simábban megy a dolog.

Laikus a köbön

"KEDVES SZERKESZTŐSÉG! OLVASÓJA VAGYOK AZ ÚJSÁGNAK. UNOKATESTVÉREMMEL EGYSZER ELHATÁROZTUK, HOGY EGY ÚJSÁGOT KÉSZÍTÜNK AZ ÖNÖK ÚJSÁGA SEGÍTSÉGÉVEL. AZT SZERETNÉM KÉRDEZNI, HOGY MEGCSINÁLHATJUK-E EZT AZ ÚJSÁGOT? ÉS HA IGEN, AKKOR KÉREM KÜLDJÖN ÖTLETEKET, TANÁCSOKAT AZ ÚJSÁGUNKHOZ. ELŐRE IS KÖSZÖNÖM: EGRI ZSOMBOR, TÁPIÓSZELE."

Szia Zsombor! Van egy jó és egy rossz hírem. Melyikkel kezdjem? A jóval? Oké. Természetesen tudok tanácsokat adni a lap indításával kapcsolatban. A rossz hír: azt tanácsolom, hogy ne kezdjetek hozzá, hacsak nem akartok végelgyengülésben, anyagi csődben, idegösszeroppanásban, szívinfarktusban, epilepsziás rohamok közepette, stb. elhalálozni. És ezek még csak a napi velejárói az újságkészítésnek. Állandó időzavar, stressz, koffeinmérgezés, idegbaj, az arcbőr idő előtti ráncosodása - hogy a további vonzatait említsem. Persze ha a suliban akartok a számtech tanárnál bevágódni, akkor egy próbaszámot mindenképpen érdemes összetákolni. Majd írjatok, ha tartalék Antineuralgicára lesz szükségetek.

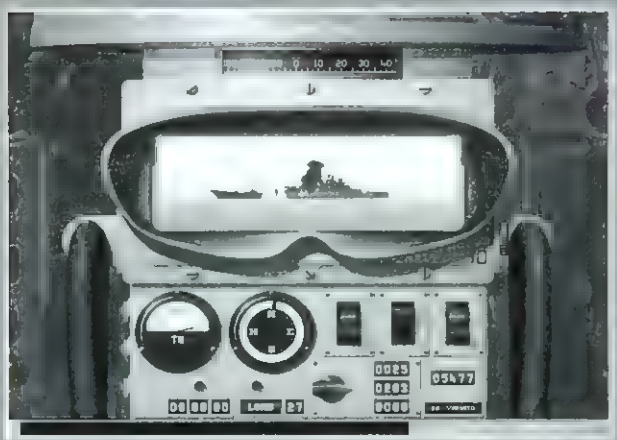
Gumiszoba

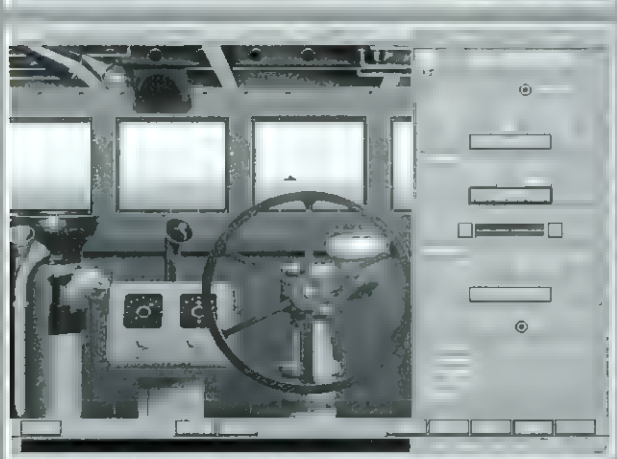
"HELLO-BELLO ZOLEE! TELJES AGYI LEÉPÜLÉSEM KÖZEPETTE ARRA VETEMEDTEM, HOGY LETTERTET ÍRJAK NEKED. (...) JA, HOGY LEGYEN VALAMI ÉRTELMES IS: ROSSZALLÓAN VETTEM TUDOMÁSUL (AZ EGY BITES AGYAMAT LE IS TERHELTE), HOGY A MÁRCIUSI SZÁM (NEM AZ ENYÉM), SZÓVAL NEM JÖTT MEG (NA, TE KIS PISZOK... NEM AAAZ NEM JÖTT MEG! AZ NÁLAM NEM SZOKÁS.) HOL TARTOTTAM? JA /SZE. NEM KAPTAM MEG! KAPTAM MÁR KÉT CIGARETTA CSIKKET, EGY BŰGÓCSIGÁT, CSAK 576 KBYTE NYÚZPÉPÖRT NEM. ZOLEEKÁM, EGYETLEN GOMOLYGÓ KÖDPAMACSOM, HASSÁL MÁR ODA ERÉLYESEN EGY + I VISSZAKÉZZEL ÉS (itt egy kiolvashatatlan szó áll, valószínűleg 'sendeljél', azaz 'küldjél') MÁR EGYET. (Ezután a totális elborulás következik, a levél mondatai teljes összevisszaságban követik egymást, a zártosztály lakói Sanyához képest Einsteinek. Majd folytatja:) REMÉLEMENNYI ELÉG LESZ, HOGY MEGNYERJEM A PÁLYÁZATOT (miféle pályázatról beszélsz??) ÉS AJÁNDÉKBA ADTOK KÉT LUFIT, EGY AD KONVER FELVEVŐEGYSÉGET, EGY ÚJ SZEMÉLYI IGAZOLVÁNYT, NÉMI KÖTELET, EGY CSÍPŐFOGÓT ÉS HÁROM DOBOZ KUTYAKAJÁT. A LUFIKKAL NŐVÉ VÁLTOZTATOM MAGAM (EGYIKET A FEJEMRE HÚZOM, A MÁSIKAT MEG A BAL KEZEMRE), AZ AD KONVERTER FELVEVŐEGYSÉG SEGÍTSÉGÉVEL KIJÁTSZOM A BIZTONSÁGI KAMERÁKAT (576 KBYTE MŰSORT JÁTSZOK A RENDSZERREL). A SZEMÉLYI A PORTÁNÁL KELL. A CSÍPŐFOGÓVAL ÁTVÁGOM A KERÍTÉST, MEG A FÉLSZEMŰ PORTÁS BÁCSI KATÉTERÉT. A DOBERMANOKNAK (ANGOL DOBOS FŐSZEROKNAK) ODAADOM A KUTYAKAJÁT ÉS... NEM KÖLTÖZHETNÉK BE PÁR NAPRA HOZZÁD? CSAK AMÍG TALÁLOK VALAMI MUNKÁT. IGAZ, HOGY CSAK GÖMBVILLÁM FÉNYEZÉSHEZ MEG SZEMHÉJ HÁMOZÓGÉP JAVÍTÁSHOZ ÉRTEK. MONDD, NAGY A KERESLET AZ ILYEN SZAKEMBEREK IRÁNT? JA, LOPTAM EGY DIPLOMÁT PROPOZICIONÁLIS MAGFŰZIÓ KERGETÉSBŐL, DE NEM TUDOM, HOGY ÁLLJAK NEKI. TE BIZTOSAN TUDSZ SEGÍTENI. PUSSZANTÁS A KÖNYÖKÖDRE: SCHOTTISH."

Nnna. Ez nem volt semmi. Ennyi baromságot már régen láttam leírva. És még nem is idéztem mindet! Röviden válaszolnék a felvetett problémáidra. Az újság minden hónapban a nyomdából való kikerülés után két órával (még langyosan) már borítékokban lapul és várja, hogy a Magyar Posta a hátára vegye és megutaztassa. Az, hogy Neked még nem jött meg (persze nem aaaaz), ne rajtunk kérd számon, hanem a félszemű postásodon keresd. A szabadulási terved nagyon látványos, de szerinted hogy ismer majd rád a portás a személyi alapján, ha a fejedre húzol egy lufit? És miért fogsz ettől nőiesen kinézni? Szerintem inkább egy IGAZI f'szfejre fogsz hasonlítani, akit miután észrevettek, úgy kivernek, hogy legalább két hétig nem tud felállni (na nem úúúúgy, te kis disznó!). A végzettségeidet tekintve fényes jövő előtt állsz, de csak akkor ha rugalmasan tudod párosítani az ismereteidet. Szükségünk lenne ugyanis gömbvillám kergetőre, magfűzió fényezőre és szemhéj pozicionálóra.

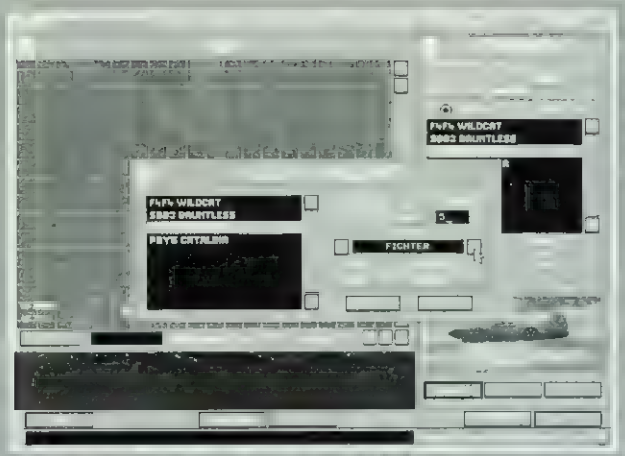
Zolee

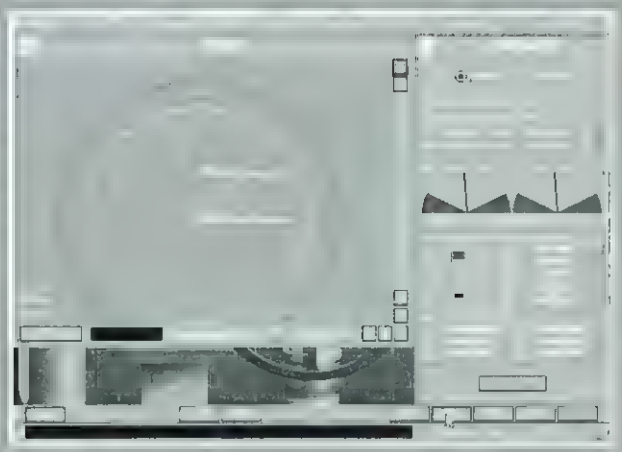
GREAT NAVAL BATTLES II





GUADALCANAL 1942-1943





gomb a helyen...
görgetését

...történelmi áttekintésből is kiderül, hogy valójában mindkét oldalról légierő múlta a fő szerepet, és az együkkel való leszámolás, csak a lényegő eseire marad... a programozók ... gyűrűjét, ami ... és az sem lehet vitatott, hogy pontos célzásra szálkaroszt ... az Alt OPS ... F4-ful a szerint ... MANUAL ... SUMMARY-t!

Miszerint meglepetés, ismét egy újabb ablakot nyitottunk, melyen bökjünk a READY gombra! Nem tudja elhinni az olvasó! Kiegyik ... a READY AIRCRAFT ablak.

Egy fekete mezőben (ám a cikk írásakor) 3 féle repülőgéptípust látok:

F4F4 Wildcat, SBD3 Dauntless, TBF ... Alt Patrol - vadász egy őrjárat ... os elrejtése (SET CAP...) és a felderítőgépek (SET SEAR...) ... egyéb helyek ... - F7-tel - hívható a DAMAGE (sérülések) ablak. Úgy tűnt nekem, hogy itt jobb ha AUTO módban engedjük végzetünk betöltésülését, mert ha MANUAL-ban beleolvasok, többnyire gyorsabban elszállyedtem, ... egyébként ...

Amikor olyanokat olvasok, hogy az USA katonai fegyverneme tisztjeit igen fejlett számítógépes oktatóeszközökön (szimulátorokon) képzik, akkor mindig valamiféle hasonló kvalitású programokat tudok csak elképzelni, mint ez. Azt hiszem a cserélnek - így a leírás végén - ennél tovább nem szükségeltetik.

SZJVC

ÉRTÉKELŐ

[illegible]	82%
[illegible]	78%
[illegible]	88%
[illegible]	85%

ÖSSZHATÁS 85%

TESZTELVE: *PC*

Mr. Nutz

"Jesszusom! A csirkék lerágják az [illegible]! Hogy mert? Hát, az egész [illegible] csirkék összes kávéültetvénye tönkre[illegible] [illegible] [illegible] csirkék hiján pedig a csirkék szirojkolni kezdtek, nem aratták le a további terményt [illegible] megsülnek. Ekkor hatalmas gepekkel fűszereket szórtak a kontinensekre, majd az ízletes lakosságot a bolygó sötét oldalára vitték fagyasztani, majd hazaszállították őket konyháikba. Újra visszaeresztették a [illegible] is későbbi aratásra. Ugyanez történt [illegible] két csirkét is. Idővel a bolygó túris[illegible] szaporodtak a csirkék is, akik buták, mégis [illegible] kérlek Téged, Mr. Nutz, hogy [illegible]

A játék két részből áll. Az egyik [illegible] ládákat nyithatunk ki egy-két hasznos dolog reményében és furcsa egyedekkel beszélhetünk. [illegible]

ládák, melyekben a hasznos dolgokat, gyémántokat [illegible] batyukat, melyekkel hitpontjaink maximális értéke [illegible]

- sziklák, melyeket a bombával távolíthatunk el az útból (tűzgomb). A robbanáskor nem tul kellemes a [illegible] közelében tartózkodni.

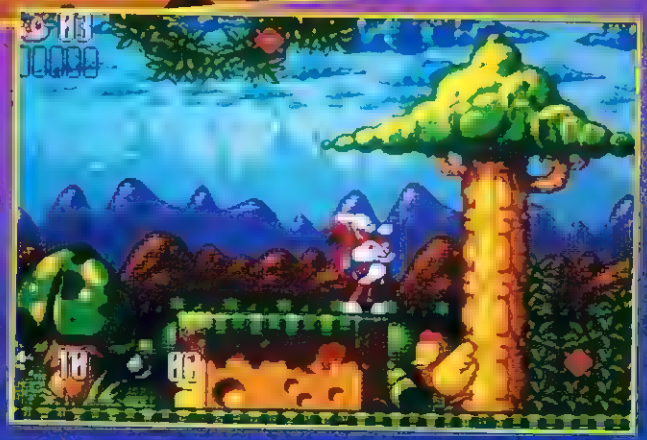
[illegible] szelepek, melyekkel a [illegible] rész felszá[illegible] után használ[illegible]

Most [illegible] gyakat.

[illegible] hatunk, és az ügyességi részben használhatjuk őket. Az elsővel egyenesen repülhetünk egyet (nekifutás után tűz + fel), ha már kettő van akkor a magasságot és ezzel a sebességet [illegible] nyitjuk a szárnyalást, még irányt is [illegible] ránnyal ellenkező [illegible] egy cihuzott toll jelenik meg.

[illegible] után elkékül a víz alatt (terepszínű lesz), majd fokozatosan [illegible] teleket.

A másik rész ügyességi pályákból áll, melyeket a térképen zászlók mögött és bar langokban találhatunk. Itt az irányítás egy az [illegible] A cél a csirkék [illegible] nem sikerül [illegible] kinyírni, a túlélők a következő [illegible] vagy barlanggal jelzett pályákat min[illegible] díszes kapuja csak így nyílik ki. Itt a tüellenséget legyőzve automatikusan a következő szigetre jutunk. A szigetek között [illegible] gyűjtögethetünk, hogy azután hasznos tárgyakra és hitpontokra váltsuk őket. Azonban ha nem hagyjuk el a pályát az idő letelteig a nyilakkal jelzett kijáratok [illegible] elvesznek az összegyűjtött értékeink és visszakerülünk a kiindulási helyre.



A Mr. Nutz egy kellemes játék, de értékéből levon az a tény, hogy az ügyességi rész olyan, mintha a Sonicból kihagyták volna a gyűrűket, kicserélték volna a főhőst és benyomtak volna még néhány csirkét ellenségnek.

Ancy

ÉRTÉKELŐ

grafika	82%
hang/zene	80%
játszhatóság	83%
[illegible]	75%

ÖSSZHATÁS 82%

TESZTELVE: *Amiga* 57 [illegible]

VERZIÓK: *Amiga*

Legacy of SORASIL

Akik olvasták az 1994/3-as számban a Legacy of Sorasil leírást, azok emlékezhetnek az ott tett ígéretemre: nevezetesen hogy a játék kezeléséről a következő számban még bővebben fogok írni. Nos, elérkezett a következő szám lapzártája, s sajnos néhány nem várt esemény miatt (kitört rajtam a tavaszi fáradtság, frontátvonulás volt, rengeteg új anyag jött, és így tovább) ezt az ígéretemet nem tudtam betartani. (És azt miért nem mondod el T.J., hogy frás helyett itt hédereztél az irodában? Martin) De ami késik nem múlik: végre-valahára sikerult a szőrősszívű Zolee-tól 2 oldalt kisírnom, hogy befejezzem a Legacy cikket. De nem is szaporítom tovább a szót, rögtön rá is térek a lényegre.

A FŐKÉPERNYŐ

Itt kezdhetjük el a játékot és minden egyes sikeresen teljesített küldetés után ide kerülünk. A képernyőn amúgy négy ikon közül válogathatunk:

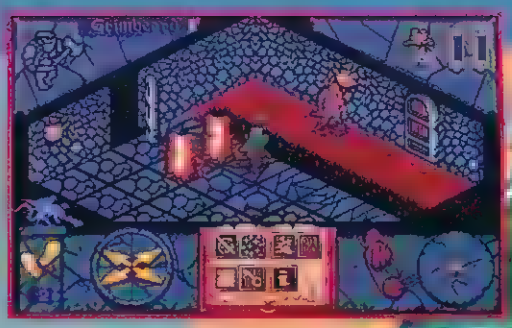
- KAPU: itt vághatunk neki a következő küldetésnek. Egy térképen adhatjuk meg, hogy csapatunk hova akar utazni (a lehetséges célpontokat zölddel vannak jelölve), s eszerint kapjuk meg a következő küldetést. A játékban 9 egyre nehezebb küldetést kell végigcsinálnunk, ezek némelyike igazán embert próbáló feladat. 3 helyen boltokat (Trading Posts) találhatunk, itt igen hasznos cuccokat vehetünk.
- MÉRLEG: a csapattagok tulajdonságain és képességein változtathatunk itt. A játék kezdetén 5 pont áll rendelkezésünkre (a teljesített küldetések után kapunk újabbakat), amin a karakterek képességeit növelhetjük. A rendelkezésünkre álló pontokat a bal oldalt lévő gyertya jelzi, a tulajdonságok nagyságát pedig a piros csíkok, ezek balról jobbra: életerő, harci képességek, érzékszervek élessége, fizikai erő és mágiahasználat.
- LEMEZ: I/O menü, itt tudjuk a játékállást kimenteni vagy egy régebbit visszatölteni. Mentésre egy előre leformázott lemezt használjunk.
- KÉRDŐJEL: ezzel az opcióval határozhatjuk meg a csapat összetételét. Egyszerre csak négy karaktert irányíthatunk, a többi szereplő addig tétlenségre van kárhoztatva. Érdemes jól meggondolni, hogy kiket viszünk magunkkal, legyen legalább két durvább harcos karakter a partiban és egy jó mágus (akit lehetőleg mindig védjen legalább egyvalaki). Elvileg egyébként nem muszáj 4 karakterrel nyomulni, de szerintem ennyi minimum kell a túléléshez, sőt...

AZ IRÁNYÍTÁS

A játék a Hero Quest-hez hasonlóan körökre osztva zajlik. Minden karakter annyit léphet, amennyi a Mozgás tulajdonsága. Ezen kívül még sok egyéb dolgot is cselekedhet, de nem áll korlátlan idő a rendelkezésére (az eltelt időt a jobb alsó sarokban lévő órán kísérhetjük figyelemmel). A még meglevő mozgáspontjainkat a bal alsó sarokban láthatjuk, az iránytűvel mozoghatunk. A jobb felső sarokban láthatjuk az életerőt (piros csík) és a varázspontjainkat (kék csík), valamint a karakternél lévő aranyak számát. A középen lévő könyv lapjain láthatjuk a különböző cselekvéseket szimbolizáló ikonokat, ezek balról jobbra a következők:

1. Harc, rövid ideig tart és nem kerül mozgáspontba, valamint egy körben többször is kiadhatjuk ezt a parancsot.
2. Varázslat elmondása, először a tárgylistából ki kell választanunk a kívánt varázsige tekercsét, majd a képernyőn rá kell mutatnunk vele a célpontra. Sajna a varázslat nem mindig sikerül (ez főleg a karakter Mágiahasználat képességétől függ).

3. Kutatás kincs után, főleg jól őrzött szobákban és ládák környékén érdemes használni, de csínján bánjunk vele, ugyanis egy-egy helység feltúrása rengeteg időbe kerül.



4. Kutatás titkos ajtók és csapdák után, érdemes minél sűrűbben használni. Ez is jó sok időt vesz igénybe.

5. Térkép, itt nézhetjük meg a labirintus eddig felderített részét.

6. Ajtó kinyitása/bezárása, nem kerül Mozgás-pontba és elég kevés időbe telik.

7. Belépés a tárgylistába. Itt az Equipped felirat alatt láthatjuk a rajtunk lévő és használt, a Backpack alatt pedig a hátizsákunkba suvasztott tárgyakat. Ha egy tárgyat használni akarunk, egyszerűen pakoljuk át képernyő bal felére.

A kört a könyv jobb oldali lapjának alján lévő szamárfülle clickelve tudjuk befejezni.

TIPPEK&TRÜKKÖK

- Mint azt már említettem, rendkívül sok múlik a csapat megfelelő összeállításán. Szerintem a legideálisabb egy Angor-Grimbeard-Oakheart-Ravenslock felállású parti, bár vannak még egyéb jó kombinációk is. Fontos, hogy legyen két harcos a csapatban (Angor, Grimbeard), egy csapdafelderítésben járatos egyén (Oakheart) és egy jó varázshasználó (Ravenslock).
- Nem árt minden termet alaposan átkutatni, mivel valóságos csapdaerdő leselkedik az óvatlan kalandozókra. Egyébként a felderített csapda is sebez a karaktereinken, úgyhogy a már bebarangolt termekben is mozogjunk óvatosan.
- Érdemes embereinket egy csapatban mozgatni, ugyanis nincs annál kellemetlenebb, mint amikor a varázsló "testőre" beadja a kulcsot és köpenyes barátunkat megrohanja 2-3 zombi vagy múmia.

- A boltokban nem érdemes eladni semmit, ugyanis a remek üzleti szellemmel megáldott kereskedő csak felháborítoan alacsony áron hajlandó vásárolni.
- A harcosoknak az életerejét és harci képességét, a kószának az érzékszerveit, a varázslóknak pedig a Mágiahasználat-képességét érdemes tuningolni.
- Nagyobb csatáknál érdemes behúzódni egy sarokba, így a csapatot kevesebb szörny tudja letámadni egyszerre.
- A csapdákat csak egy speciális szerszámmal tudjuk hatástalanítani (Tool kit), amit a kalandozásaink során kell majd beszereznünk (kivéve, ha Grimbeard benne van a csapatban, neki ugyanis már induláskor is megvan ez a hasznos kis kütyü). Ha megvan a szerszám, mozogjunk a hatástalanítani kívánt csapda mellé, clickeljünk a tárgylistában a Tool kit ikonra, lépjünk ki és mutassunk a csapdára.
- A varázslatok és egyes varázstárgyak hatékonyságát nagyban befolyásolja a karakter Mágiahasználat képessége, ebből következik, hogy a ritka és értékes tekercseket ne a barbárral olvastassuk fel...
- Minden sikeres küldetés után mentsünk egyet, ugyanis a játékot a legnagyobb jóindulattal sem lehet köny-nyűnek nevezni, már az első küldetést se lehet elsőre megcsinálni (legalábbis szerintem).

T.J.

ÉRTÉKELŐ

grafika	88%
hang/zene	80%
kezelhetőség	82%
kihívás	90%

ÖSSZHATÁS 88%

TESZTELVE: AMIGA 576 KB

VERZIÓK: AMIGA

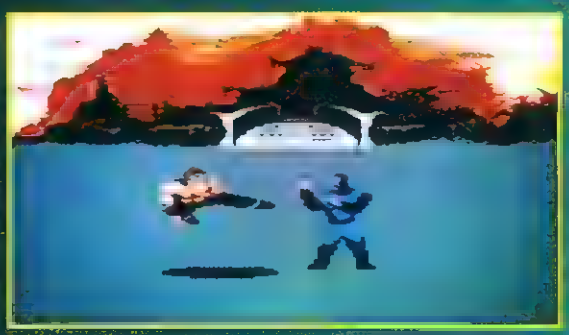
A LEGÚJABB MAGYAR JÁTÉKPROGRAMOK C64-RE

Csodálkoztok, mi? Színes lapra került a C64-es programok debütáló oldala, az Exkluzív. Ezt az ünnepi gesztust azért tettük meg, mivel egyrészt abban a számban igencsak háttérbe szorult az Ürög, és azt a tényt ezzel a játékmennyel kívántuk valamelyest enyhíteni, másrészt a befejező stádiumához közeledik az utóbbi idők egyik legnagyszerűbb 8-bites verekedős akciójátéka, a ????. Na igen, az még mindig kérdéses, hogy hogy nevezzük el legifjabb porontyunkat, bár már több mint száz pályamű érkezett. Ezek feldolgozása és kiértékelése még tart, de egyelőre nem árulhatok el többet.

Arról viszont szívesen beszámolok nektek, hogy a minap volt szerencsém látni a főszereplő támadási és védekezési mozdulatait és tutira mondom, ilyet még nem pipáltam. A kódmester eddig 8 féle támadási és 4 féle védekezési pozíciót készített el, többek között egy íves körrúgást, egy repülő fejrúgást, egy gáncsolási mozdulatsort, illetve a védekezések közül egy hátraperdülést, egy alkarblokkolást – hogy csak a legérdekesebbeket említsem. Azt hiszem egy valamirevaló bunyós játék (már az elődökre való tekintettel sem) képzelhető el speciális támadások nélkül. Így van jelen esetben is. Minden egyes szereplőhöz dukál egy-egy extra támadási manőver is, amelyek közül egyelőre csak a tűzlabda készült el. Hősünknek nagy összpontosításra (azaz 1 másodpercnyi mozdulatlanságra) és egy speciális támadóállás felvételére van szüksége ennek kilövéséhez, amelynek hatása három-négy sima rúgás vagy ütés erejével ér fel.

A mellékelt képek már a végleges hátereket illusztrálják, szám szerint hatot. Az előző számban már említettem ezek sorrendjét, s ez most egy taggal bővült, melynek helye még nem pontosan eldöntött. Tehát (valószínűleg) sorrendben a küzdelem a tengerparton indul, majd folytatódik a templomot körülvevő hegyek lábánál, aztán a templom sejtelmes előterében, melyet a bejárathoz vezető híd követ, végül a trón előterében, majd trón közvetlen közelében kell csépelnünk az ellenfeleket.

EXKLUZÍV



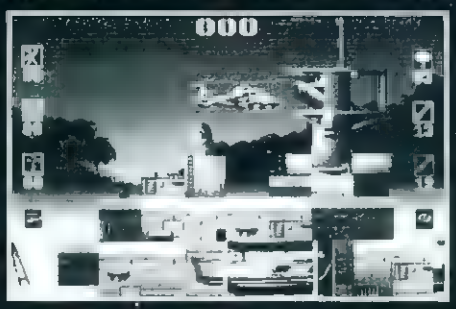
Apocalypse

Azok, akiknek már a kezdetektől volt C64-esük, talán emlékeznek még a Choplifter című játékra, mely első volt a maga nemében, igaz, a korhoz igazodó kezdetleges grafikával. Nos, ha ugyanezek az egyedek időben átálltak Amigára, akkor most ismét átélhetik a helikopteres túszkiszabadítás izgalmait, persze jelentősen fejlettebb formában.

Mint azt valószínűleg már kitaláltátok, a játékban hadifoglyokat kell kiszabadítanunk a dzsungel sűrűjében. Ezt persze a fogvatartók nem nézik jó szemmel, ezért az akció előrehaladtával egyre keményebb "hardware-t" vonultatnak fel ellenünk. Eleinte csak a

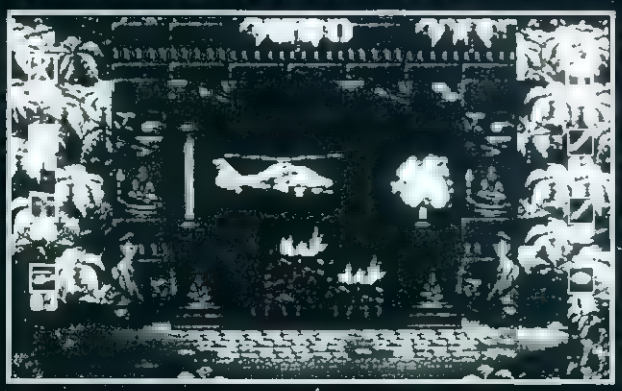
házakból kirohanó, ránk rakétákat és embereinkre rövid sorozatokat leadó katonák, az általuk hívott helikopter, valamint egy elég bosszantó légvédelmi ágyú zargat minket. Ez a helikopter csak akkor veszélyes ránk, ha leszállunk, a levegőben nem ellenfél. Mivel csak a házakból kirohanó katonák hívják át ide, ha elég gyorsan likvidáljuk a bakákat, lehet, hogy nem is találkozunk vele. Az ágyú már trükkösebb, hiszen nagyon nagy távolságra hord, a pálya túlsó feléről is le tud minket szedni. Ezért ha egy lövedéket látunk becsapódni, azonnal keressük meg az ágyút - lehetőleg állandóan változtassuk a magasságunkat, mert elég lassan tud csak minket követni. Néha azonban az is kevésnek bizonyul, ezért gyakran agyaggalamblövészetté válik az összecsapás, amikor csak a szerencsénkben bízhatunk.

Ez azonban még mind semmi, mert a későbbi pályákon még kellemetlenebb ellenfelek bukkannak elő. Egyikük a dzsip, amely nagy tűzgyorsaságú-, és erejű gépágyúval fürgén követ minket. Nagyobb testvére a tank, melynek akár egy lövése is elég lehet egy látványos lezuhanáshoz. Ezeket azonnal szedjük



le, lehetőleg rakétával. Nehogy lelassítsunk egy tank mellett a gépágyúnkkal szórakozni, mert mire egyet lőhetnénk bele, már ropogósra sülünk a helikopterünk roncsai között. Hasonlóan kemény ellenfelek az őrtornyok, melyeket egy-két gépágyútalálattal leszedhetünk, viszont legalább olyan erővel is válaszolnak, valamint a hozzánk hasonló helikopterek melyek már komoly légi ellenfelek, tehát ne sajnáljunk tőlük egy-egy rakétát.

Mint az már az eddigiekből kiderült, mi sem vagyunk teljesen esélytelenek, hiszen elég jelentős arzenál áll rendelkezésünkre. Alapállapotban a gépágyúnk van aktiválva, melyhez végtelen számú lőszer dukál. Ez a fegyver nagyszerűen alkalmas kisebb célpontok (gyalogosok, őrtornyok) leküzdésére.



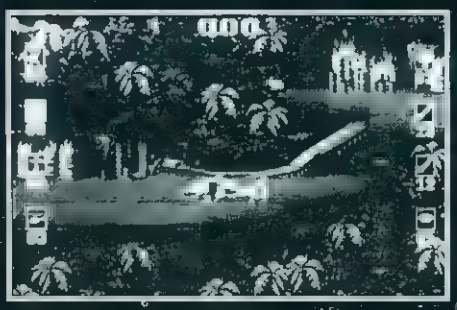
A többi fegyvert az "F" gombokkal választhatjuk ki, és a tűzgomb kétszeri, gyors megnyomásával lőhetjük ki. Ezek sorban a következők:

F1-lángszóró jellegű fegyver, házak ellen ajánlott, mivel sokáig tart pontosan becélozni, amire egy lövöldöző célont esetében nem lesz időnk.

F2-önirányító rakéta, mely akármilyen mozgó célpont ellen hatásos, legyen az akár légi (helikopter), akár földi (tank, dzsip).

F3-nemirányított rakéta. Legjobban a nagy légvédelmi ágyú ellen használható.

F4-akna. Akkor robban, ha egy jármű áthalad rajta. Ezeket a fegyverkészleteket a néha, ejtőernyővel



ledobott csomagokból tölthetjük fel.

Végül néhány szó a foglyokról. Minden pályán meghatározott számút kell kiszabadítani, ám ha az összeset sikerül, plusz életet kapunk. A foglyokat a kunyhókban őrzik, tehát kiszabadításuk a házikók szétlövésével történhet. Vigyázat, a katonákat is így csalhatjuk elő! Ha katonák özönlik el a képernyőt, szálljunk minimális magasságban a felszín fölött, és próbáljuk leszedni őket, mielőtt a túszok házát lőnénk szét -egyrészt mert véletlenül mi is lelőhetjük őket, másrészt a katonák is (nem véletlenül). A túszokat csak akkor mentjük meg, ha eljuttatjuk a bázisra. Ha egy túsz megsebesül (elfekszik a földön), akkor a vöröskeresztes sátor mellett leszállva felvehetünk két orvost, akik a sérült mellé leszállítunkkor hordágyon a gépbe hozzák azt.

A képernyőn egyébként a következő információkat olvashatjuk: legfelül a megmentett foglyok száma, bal oldalon a gépben levő, a még a harctéren levő sebesültek, valamint a halottak száma, valamint életeink mennyisége. A jobb oldalon pedig megtudhatjuk, hogy hány tűzbombánk, irányított és nemirányított rakétánk életre aknának van.

Ancy

ÉRTÉKELŐ

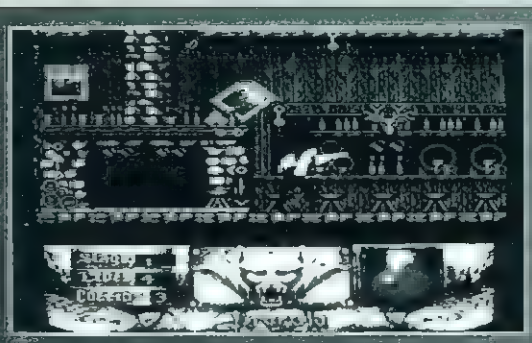
grafika	75%
hangok/zene	72%
szórakoztatóság	75%
kidolgozás	70%

ÖSSZHATÁS 73%

TESZTELVE: *AMIGA*

AMIGA

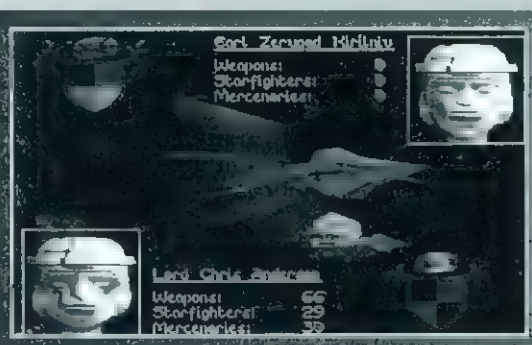
A Psygnosis, amióta a Sony támogatását élvezi, egy kicsit elvesztette a stílusát. Egyre inkább adja ki a szórakoztatóbb szemelvényeket - mint nagyjából filmek ihletőit. Az már más tészta, hogy a játékok alapjául szolgáló mozik is felejthetőek voltak. Nézzük talán az első szörnyszülöttet: **Bram Stroker's Dracula**. Az igazat megvallva nem csak hasonlóságot vélem felfedezni a film és a játék közöttt, összetűzés kapcsolatot csak a helyszínek hangulata és a cím azonossága említhető. A főszereplő feladata, hogy a kísértetiesen termekben és szobákban lesse, szétrúgja, egyenverje a vérszomjas denevérekat, mászkáló kezeket (a la Addams Family) és a szörnyek egyébt szolgáltat. A termeket ajtók és lépcsők kötik össze, amelyek a felsőbb szinteken gyakorta értelmetlenül összevisszaságban keresztezik egymást. Minden pálya végén egy főellenséggel akadunk össze, amely sajnos nagyon csenge ellenfél - alig kézzel nagyobb erőkifejtésre, mint egy mezei patkány. Vegyünk fel minden tárgyat a földről (kereszt, energiapótló ital, stb) és zúzunk porrá a kapartokat, amelyek vámpírokat rejtenek. Ennyi - szerintem túlsó.



Mint azt az imént említettem, a Psygnosis még egy filmkonverzióval kirukkolt szerintem, amely egy rossz, kétes sikerű film alapján készült. A címe **Cliffhanger**, melyben Silvester Stallone ismét hozza formáját és 'felejthetetlent alakít'. A játékban hűen tükrözik Stallone szinészi képességeit, mivel olyan apróra alkották meg, hogy alig látható a képernyőn. A program készítői nem bízták a véletlenre a dolgot, majd húsz pályára osztották fel a fordulatokban rendkívül gazdag szintet. Magyarul: vízszintesen illetve a későbbi szinteken függőlegesen scrollozó pályákon kell állatokkal, emberekkel és a hőséggel felvenni a harcot. A testhőmérsékletünk folyamatosan csökken, előnyszer vakkivel cikázunk, valami csak csak, vagy egyszerűen csak ülldogálunk a hidegben - magyarul fussunk, ahogy a tudunk bírja és aljunk mindenkinek, akivel találkozunk. Adott számú dinamit és kés dobálható az ellenfelek felé, avagy puszta ökölnek illetve pisztolyunkat használhatjuk ellenük. A pályák hosszúsága sajnos (szerencsére?) csak mértékben indokolt, olyan kurtán, a játék élvezeti felszínéig pedig a nulla körül konvergál.

PC

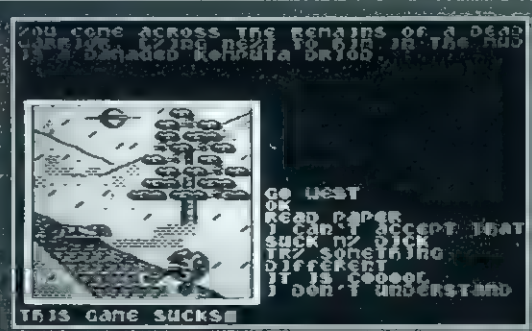
Nem tudom, hogy kinek mennyit mond a név: Mike Singleton, de a hozzáértők régóta falkapják a fejüket az ismerős név hallatán. Olyan címek fémjelzik munkásságát, mint a Sinclair-en befutott Lords of Midnight, majd a Midwinter és Flames of Freedom. Most a MicroProse szárnyaiban talált és **Starlord** néven egy kicsit, de nem különösebben nagystílű alkotást hozott össze. A stratégiai játékok piacán igazán nehéz manapság nagyot alkotni, hiszen versenytársak akadnak rendesen, ezért ajánlott valami plusszal előrukkolni. Jelen esetben ez kimerül a szép átvezetőképekben és a elég nehéz elárejtésben. A 3 különböző karban játszódó, de valójában egyszerű cél értelmében inkább küldetés sorban a hierarchikus, családi kapcsolatokra épülő társadalom uralkodójává kell válnunk és csalódunk 5 fogást a piramis legtetejére (ez vagyunk mi) alatti pusztokra (királyok) kell emelnünk. Eszközeink lehetnek békések (gazdasági nyomás, politikai hatalom átvétele), de vérszomjas eszközökkel is operálhatunk (háború, lázadás). A játékban nagy hátránya, hogy túl sok mindenre kell figyelnünk és túl hosszadalmas a megkívánt munka gulyás - emiatt a végjátékban enthe csalódik.

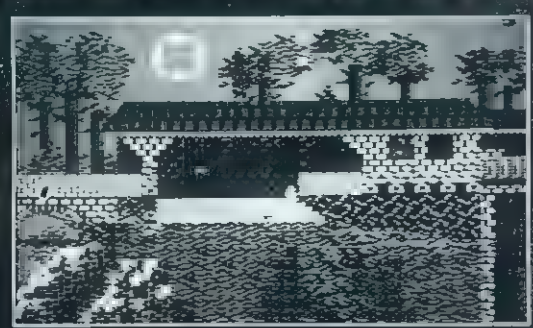


Az elmúlt év egyik legnagyobb Amigás sikere a **Cannon Fodder** volt, amely nem kerülhette el a sorsát: megszülettet a PC-s változata is. Már az alkotógárda neve is garancia a sikerre, hiszen a Sensible Software olyan kiváltságoknak adott életet, mint a Sensible Soccer, a Kick Off 2, vagy a régebbiek közül a Wizball vagy a Wizkid. A Virgin gondozásában megjelent konverzió tökéletesre sikerült, a játék minden alkotóelemre "ott van a szemen". A cél itt is ugyanez: arcvonalakat parancsnokként egy kis csapatot irányítva kell 23 komplett missziót teljesítenünk, melyek több-kevesebb részfeladatra oszlanak olyan parancsokkal, mint "pusztítsd el az ellenséges épületeket" vagy "mentsd meg a foglyokat", stb, avagy azok pávesítése is előfordul. Grafikailag és hangulati hatását tekintve egy teljesen új megvalósításul találkozhatunk a játékban - az "apró gyönyörűséget" és "a háború még soha nem volt ilyen kumoros" alapelvekre épülő játékmenetet. Taktikai, ügyességi és rátapadóságérzet alapú részek ötvözdnek a játékban, amelyben a lemmingekre hasonlóan bakik fürge mozgása, vérfagyasztó kinézete és csoportra hasonlóan bakik bátorságai biztosítják a teljes sikert.

C-64

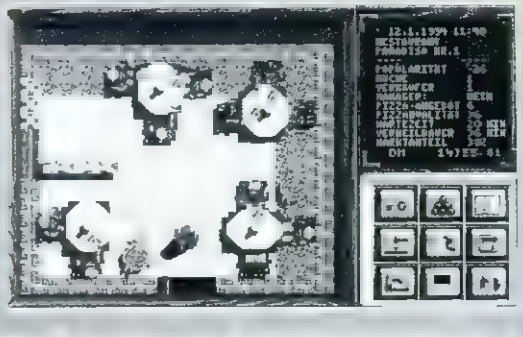
Mit mondjak, ebben a hónapban igen ütős volt a C64-es termés. Ha az marad hosszabb ideig a helyzet, igen gyorsan beállnak az Öregek - ugyanis meguk a tolókocsik fogunk elpárolni mellőle. Nehéz helyzetben is vagyok, mivel legalább ezer karakteret kellene innom a **Souls Of Darkon** című anyagról. A játék, mint a mellékelt ábra is mutatja a szöveges/képes kalandjátékok körébe tartozik. A produktumban a jövő és a múlt keldkel és szereplői keverednek, mert a futurisztikus robotok és druidok mellett műkisázadi kocsmárosok és lovagok is felbukkannak a kalandozásunk során. A kezelés a már megszokott begépelésos utasításokra épül, de sajnos kissé gyenge a szófelismerő képessége. Ha nem a megkívánt sorrendben gépeljük be az igét és a főnevet, akkor kétértelmű válaszal. A képek karakteres felépítésűek és nem túl sokszínűek, azáltal gyakorta csak tükrözni rávezésre lehet megállapítani, hogy mit is ábrázolnak. Ilyenkor csak a "leak" utasítás segít, amire viszont bőséges információtalmazt kapunk a körülöttünk lévő dolgokról. Térképezés sem árt, addig közel 40 helyszínen voltam és meg korántsem értem a játék végére.

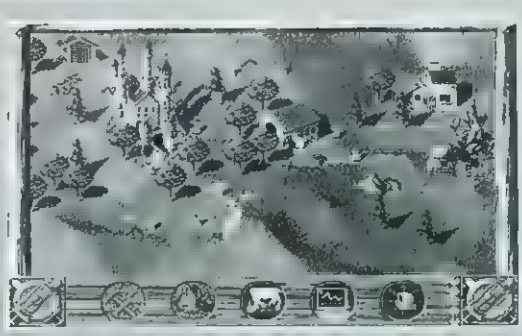


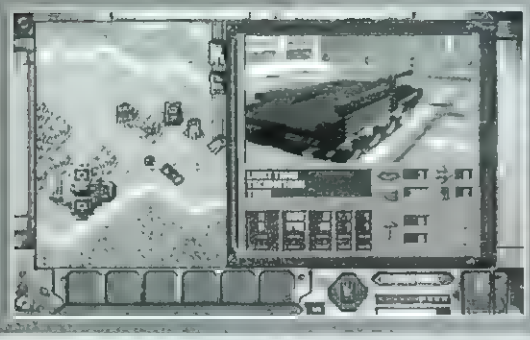


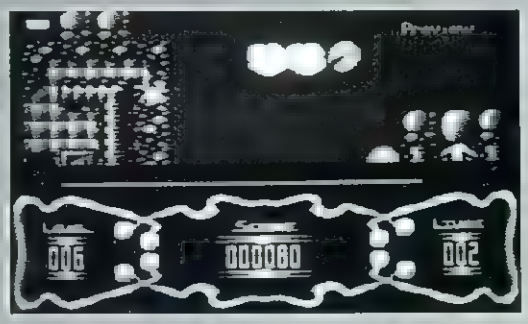
A mítosz "szörnyeség" egy kategóriát kiadó büszkesége, amire **Mercenary 2.** En ugyan nem hallottam az első részről, az azokban szerintem nem van le az értékéhez. Már így is elégett mélyen van emiatt is. A játékban egy bérgyilkost, avagy egy "őrzővédőkészítőt" szerepes tagját elektjuk, aki pénzért bizonyt különböző különleges erőkkel vívott épületekre. A pénzét egyrészt a megbízatási teljesítése után járó zárás összegekből szerzi, másrészt a kasszákat kitörve volt látogatója. Gyakorlásképpen pedig galambászatra jár. Magyarul ez azt jelenti, hogy a játékba bármelyik szórakozási lehetőség is be van építve: kártyázás lóversenyt, az egyik étteremben megy és vírusen kaszinó, a másik csak a szálloda arányunk javítására szolgáló gyakorlóversenyt, illetve egy komplett rulett is megtalálható az arzenálban. Amit ott nyerünk, azt a fegyvertárunk felcíklosítse és felépítésére használhatjuk (pisztoly, kézigránát, gabonszóró és akkumulátor a rendelkezésre álló készlet). A játék, gondolom - mint azt a mellékelt kép is bizonyítja - hosszú (kontinuál mennyi ideig) egy 8-10 évet igényel az anyag.

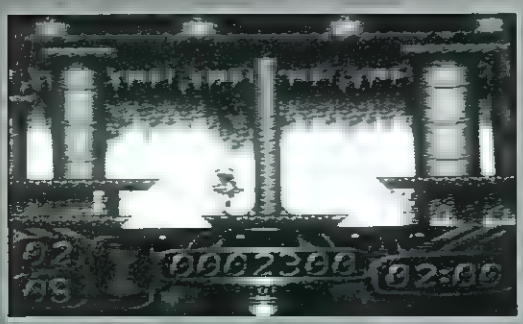
ÉRKEZÉSI OLDAL











Fantazmagória

Örömmel tapasztalom, hogy a szerepjátékrajongókat eddig tétlenségre kárhoztató tavaszi fáradtság múlóban lehet, ugyanis ebben a hónapban soha nem látott mennyiségű levelet kaptam. Ezekből válogattam ki néhány közérdekű kérdést, amelyek bizonyára sok szerepjáték iránt érdeklődő olvasónk fejében megfordult már:

"Hány éves kortól lehet elmenni egy klubba?". Hát, nem is tudom, hogy erre a kérdésre mit válaszoljak. Láttam már kb. 10 éves gyereket épp oly bőszen játszani, mint mondjuk már a negyedik x-en is jócskán túllevő komoly üzletembert. Azt hiszem, a szerepjátékok nincsenek korhoz kötve, bár 8-10 évesen mondjuk elég nehéz lehet vaskos angol nyelvű könyveket végigolvasni...

"Megjelent-e már a Players handbook magyar nyelven, és ha igen akkor mennyibe kerül?". Sajnos a Players handbookot még nem fordították le magyarra és valószínűleg nem is fogják az irreálisan magas szerzői jogdíj miatt. Az angol nyelvű PHB-t viszont mindenki megvásárolhatja a Silverland szerepjáték szakboltban (hirdetés a túloldalon).

Nagyon sokan érdeklődtek még különböző AD&D klubok után, ezekről a Bíborhold című újságban szoktak infokat közölni.

"A szerepjáték és az RPG egy és ugyanaz?" Igen, az RPG a szerepjáték angol nyelvű röviditése (Role Playing Game).

"Mi kell ahhoz, hogy elkezdhessünk AD&D-t játszani?". Erre a problémára az előző számban már kitértem, az AMIRE FELTÉTLENÜL SZÜKSÉGÜNK VAN... címszó alatt olvashattok az alapkönyvekről. Egyébként a kezdő játékosoknak elég a PHB (Players Handbook) valamint a DMG (Dungeon Masters Guide) megvásárása.

"Mennyibe kerülnek ezek a könyvek?". A DMG, a PHB és a Tome of Magic egyenként kb. 2000 forintba kerül. Ehhez persze hozzá kell tenni, hogy ezt nem egy embernek kell mind beszerezni, ha összeáll egy nagyobb parti, akár össze is dobhatjátok a pénzt és a könyveket majd közösen használjátok.

"Minek a röviditése az AD&D?". Az Advenced Dungeons & Dragons röviditése az AD&D, ez magyarra lefordítva valami ilyesmit jelent: Továbbfejlesztett Labirintusok és Sárkányok játék.

Nos, ezzel a kis összeállitással remélem sikerült a kezdőknek egy kis segitséget nyújtanom, most pedig jöjjön egy rövid összeállitás a TSR Hobbits érdekesebb újdonságairól. Szerintem egészen biztos, hogy a legnépszerűbb AD&D világ a Forgotten Realms. Alighanem a TSR is hasonlóan vélekedik, ugyanis a minap adtak ki ehhez a világhoz egy igen érdekes kiegészítő füzetet, a CORMYR-t. A kiadvány King Azoun erős és stabil birodalmával foglalkozik hihetetlen részletességgel. Számtalan érdekes dolgot tudhatunk meg Cormyr földrajzi, gazdasági és politikai szerkezetéről. Olvashatunk még az igazságszolgáltatásról, a fontosabb nemesi családokról, a rettegett cormyri hadseregről és a harci varázslókról. Mindent összevetve nem rossz stuff ez a Cormyr, bár elég kevés kalandlehetőségről irtak a kiadványban és a Lawful Good orientált környezetnek közönhetően a Zhentarim-szimpatizáns partiknak nem sok babér terem errefelelé.

És most Cormyr napfényes és derüs tájai után sokkal komorabb és ködösebb helyre visz az utunk. Igen, a "ködös" szóból bizonyára sokan rájöttetek, hogy valami Ravenloft kiegészítő következik. Egészen pontosan egy modulról van szó, ami a DARK OF THE MOON nevet viseli.

"Az örök tél fagyos birodalmában a természetfölötti erővel rendelkező vadászok farkasalakban cserkészik be áldozataikat. Halálos csendben lopakodnak a havas erdő kopár fái között. Ezek a hatalmas alakváltó szörnyek szabadon járják Vorostokov földjét és kedvükre gyilkolják a védtelen embereket Ennek a vad falkának a vezére egy óriási fekete farkas. Vajon ez a fekete farkas is Gregor Zolnik, Vorostokov nagyhatalmú urának szolgája? Annak a Gregornak, aki a hatalmának növeléséért kész bárkit és bármit föláldozni? Vajon elég erősek és okosak-e a játékosok ahhoz, hogy túléljék a harcot ezek ellen a roppant veszélyes és halálos szörnyek ellen? A fekete farkas már vár rátok a dermesztő hidegben..."

Nagyjából ezzel a bevezetővel indul a modul, ami nyugodtan versenyezhetne a "minden idők legdurvább meséje" címért. Persze a Ravenloft modulok eddig sem a könnyed játékmenetről és a történet fonalát átszövő humanizmusról voltak híresek, de azért a Dark of the Moon tényleg keményre sikerült. Persze ez ne riasszon el senkit, a modul ugyanis NAGYON JÓ, igazi Ravenloft-hangulatot áraszt. A történet legelején a parti egy rövid (de igen érdekes) közjáték után Vorostokov hideg és jeges földjén találja magát, ahol eleinte nem is a szörnyek támadásai, hanem a zord időjárás jelenti a legfőbb veszélyt.

Nemsokára aztán felpörögnek az események, a csapatnak farkasok és egyéb kellemetlen kreatúrák támadásai közepette kell a legközelebbi városig elvergődniük, ahol aztán a jól megérdemelt pihenés helyett valami egészen más vár rájuk... S miközben a karakterek éhesen és csontig átfagyva botorkálnak a jeges tajgán, egyre inkább rá fognak majd döbbeni, hogy micsoda félelmetes erők mesterkedései húzódnak meg a háttérben. A mesét amúgy 4-6 darab 5-9-ik szintű karakterre írták elméletileg, de szerintem legalább 5 hetedik szintű PC kell a modul sikeres végigjátszásához. A csapatban legyen legalább egy pap rengeteg gyógyító varázslattal felszerelve, egy tapasztalt varázsló és lehetőleg a harcosok mindegyikénél legyen valamilyen varázs vagy ezüstfegyver. Ezen kívül javaslom, hogy a mesélő osszon ki legalább két Raise dead scrollt a papnak, hacsak nem akarja, hogy a játékosok lépten-nyomon új karakterek kidobásával bíbelődjenek. Külön érdekessége a modulnak, hogy részletesen olvashatunk benne a hideg okozta sebekről, találkozhatunk két új szörnnyel is, valamint egy kézzel írt (rajzolt) térképvázlat is színesíti a játékot. És persze megtalálhatjuk a füzetben Vorostokov tartomány részletes leírását és történetét, valamint Gregor Zolnik véres életéről is megtudhatunk mindent. Szóval aki egy kis borzongásra, izgalomra vágyik, annak ideális a Dark of the Moon (Én például megfelelően a fejem alá forgatva kitűnő párnát hoztam ki belőle. Martin).

Hát ez lett volna az e havi fantazmagória, remélem a kezdő és haladó szerepjátékosoknak egyaránt tudtam egy kicsit segíteni. Találkozunk a jövő hónapban, addig is minden AD&D rajongónak tapasztalati pontokban és varázstárgyakban gazdag meséket kívánok. A cikkben szereplő kiadványokat a Silverland szerepjáték szaküzletben vásárolhatjátok meg.

T.I.

Silverland

alapítva: 1991

FANTASY ÉS SZEREPJÁTÉK SZAKÜZLET

Eredeti angol és magyar nyelvű fantasy regények
játékkönyvek
AD&D és más szerepjátékok
kalandmodulok
4-6-8-10-12-20-30 és 100 oldalú dobókockák
karakterlapok, művészi albumok
figurák, modellfestékek, társasjátékok
poszterek, matricák, ajándéktárgyak
egyéb kellékek
MAGYAR NYELVŰ SZEREPJÁTÉKOK
TSR újdonságok:
DL: Book of Lairs, Dwarven Kingdoms of Krynn
FR: Player's Guide
RL: MC 15, Dark of the Moon (adventure), Vai Richten's Guide to the Created (Acc.)
DS: Marauders of Nibenay
AD&D: Deck of Encounters - Set One

EZT LÁTNI KELL!

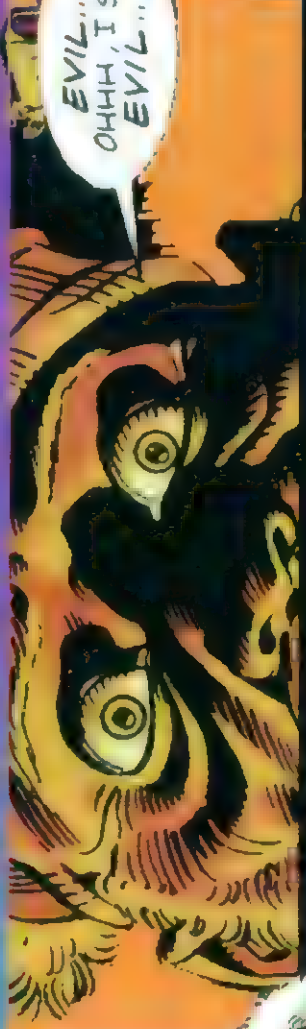
1036 Budapest
Lajos u. 40.
T: 250-4157

Nyitva:
H-P: 10-18
Szo: 10-14

BENEATH A STEEL SKY

Ha egy kalandjáték megszólalttnak megemlítenem a Virgin nevét, szinte biztos, hogy a Kyrandia sorozat valamelyik tagja lúg eszébe... nem véletlenül. Kétségtelen, hogy a Virginnek addig átütő sikert a Kyrandia két része hozott. Most valami egészen újjal rukkolt ki. Távol a mások hirdalmától, egy szürke, emberiteln számítógépek által irányított jövőbe kalauzol a Beneath the steel sky. A játék grafikája szuper a maga nemében: egy neves képregényrajzoló, Dave Gibbson rajzolta a játék képeit. A grafika nem kifejezetten cartoon jellegű, de hogy senki se kételkedjen a rajzolt képregényszerűségben, a játékhoz mellékeltek egy kis képregényfüzetet az előzményekkel.

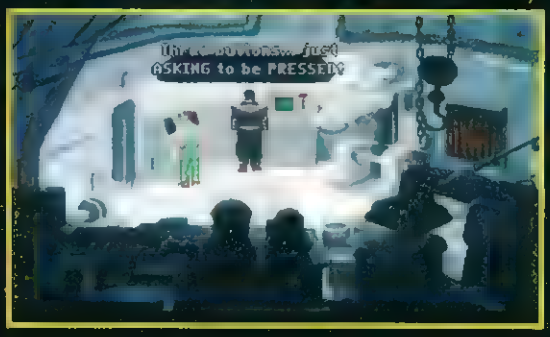
A program egy meglehetősen egyszerű jelenet jelszádik, amyho cyber betűtéssel. Az emberek saját adatokkal belépnek számítógéprendszerekbe, és ott [illegible] Akinek volt szerencsétje annak játszta a Neuromancer ncv C64-es, vagy könyvalakban, annnak ismerős lesz a Name. Persze a játék nagy részt azért "klasszikus" kalandozás. A kalyszin egy hónalmas szürke varos [illegible] gyárromepletumok uralkodnak egymásszal összés [illegible] A játék előzményeire az említett képregényből derül fény, s a program [illegible] a közvetlen eseményekkel ismerkedhetünk meg: két fickóval [illegible] egy helikopterben, s egy kis malőr miatt az egy [illegible] pertosabban üzemből kalauzolnak egy gyártósorra. A helikopter [illegible] a kiszáltunk lövési alól, míg sikerül [illegible] egy [illegible]



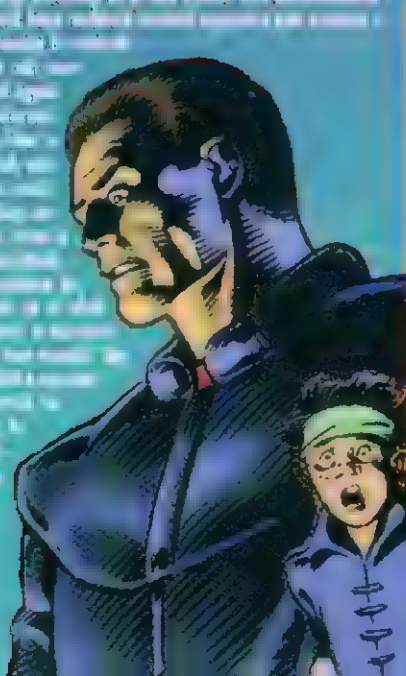
lépcsőn felfelé. Az vészkijárat nem túl biztató helyre vezet: egy talpalatnyi szilárd talaj, s alattunk a mély. A biztonsági berugja az ajtót, s mi természetesen felkenődünk a másik oldalára... szerencsére, hisz azt hiszi, hogy mi ugrottunk néhány métert.

A veszély elmúlta után házaljunk le a gyár területére, s induljunk jobbra. Először keressünk egy vázat a robot áruraktárunknak: a munkaosztalon heverő egyik háztartási robot vázát megteszi. Szereljük bele a panelt, s máris társra, azaz Joey-ra tettünk szert, akinek még sokszor kérjük a segítségét. Aki egy kis beszélgetésre, infókra vágyik az beszélgessen el vele most, én helyhiány miatt nem fogom le az összes párbeszéd jelentését. Ez egyébként minden szereplőre igaz: rengeteget lehet pofázni, traccsolni, panelkodni. Vizsgáljuk meg közelebbről a lerobbant szállítórobotot, majd álljunk fel a liftre, mire megszólal a riasztó, és a szerelő kirohan a műhelyéből visszaállítani a kapcsolókat. Amíg mutat a panelekre, surranjunk be a műhelyébe és csenjük el a szekrényéből a csavarkulcsot és az uzsonnáját. Beszélgessünk el vele mindenről, meríthsük ki az ÖSSZES párbeszéd-lehetőséget. Érdekes dolgokat tudunk meg, például, hogy az alsóbb szintekre nem juthatunk le, mert a liftekat lezárták, nehogy megmenekülhessen egy bizonyos szabotőr. Megismerjük Lamb nevét, aki az itteni részleg vezetője, s hallunk egyet-mást a LINC-ről, ami az egész komplexum területén kiépített számítógépes rendszer. Megemlíti a kinti szállítórobot hibáját is. Irány vissza a vezérlőterem, s vegyük rá Joey-t (Can you start...), hogy javítsa meg. A robot kezdi a hordókat a liftre szállítani, amely a kazánba továbbítja az anyagot. Most szükség lesz a szemünkre és a fülünkre, s abban a pillanatban, ahogy eltűnik a lift az aknában, csusszanjunk le a rúdon is utána.

Lent vizsgáljuk meg az ajtót és a zárat, majd kérjük meg Joeyt, hogy nyissa ki (Can you open...). Amint kinyílik, megjelenik egy biztonsági, nem is akárki, hanem maga Reich, aki Overmann néven szólít minket, a falhoz állít és épp



lőni készül amikor a falkamera rejtélyes módon eltaszít az őrt láb alól... vajon miért? Hagyjuk el a kazánházat, s derítsük fel a komplexum jobb szárnyát. A lift mellett egy piros kábel, vizsgáljuk meg, de mivel nem érjük el, egyelőre hagyjuk a csudába. Tovább sétálva, jobbra a lezuhant helikopter roncsait láthatjuk, de semmi több. A lift mellett bejárat az üzembe vezet, lépjünk be. Beszélgessünk az épp szelgálatos Anitával, aki elmondja, hogy ő ellenőrzi az itt gyártott csöveket, de jobb ha most hagyjuk, mert Lamb megítélte, hogy szolgálat közben traccsoljon. Ebben a pillanatban megjelenik Lamb, és Anitát elviszi egy másik munkahelyre. Kérdésére, hogy kik vagyunk, feleljük azt, hogy egy biztonsági (Security...). Induljunk jobbra, s gonoszkodjunk egy picit: tegyük a fogaskerekek közé a csavarkulcsot, s miután lerobbant a szerkezet, vegyük vissza. Irány ismét Anita pályája, s a már nem dolgozó robot páncélját csavarozzuk le a kulcsunkkal. Kérdezzük meg Joey-t, mi a véleménye egy új ruhától (Do you want...), s akasszuk rá a munkarobot testét. Joey igen hálós, hogy lecseréltük háztartási vázát, s így már komo



lyabb feladatokat vé- gezhet el helyet- ünk. Próbáljunk be- menni a raktárba, amely az [illegible] fogaskerekek mellett [illegible] de a riasztók azonnal jelzenek, s az üzemvezető jól lehord, hogy oda csak robotok mehetnek be. Küldjük be Joey-t (I want you to...), majd megegy- szer feldobtuk a terepet (Find anything...), mire körülné- zünk, az közé, hogy [illegible] [illegible] [illegible]

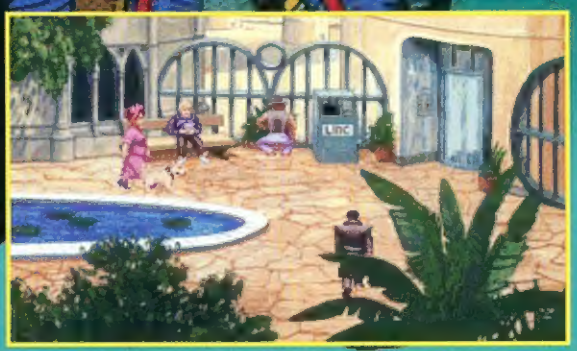
ő feladata (Go and disable...). Most már nyugodtan bemehetünk, hajtsuk le a vasrácsot, s alóla kapjuk fel a plasztikot. Kifelé menet elkap az üzemvezető, elveszi a szemüvegünket és a kajánkat, de annyi baj legyen. Most irány a komplexum bal szárnya, ahol a lift főkapcsolója található. Az itt őrködő figurát ilyesszük meg egy csöppet: lazítsuk meg a pulton lévő két gombot, s szóljunk Joey-nak, hogy nyomja meg a jobbot, miközben mi a balra tehénkedünk (Try pressing...). Az eredmény: egy csőben túlnyomás lép fel, s erre felkapja a fejét az őr, és elrohan intézkedni. Most kapcsoljuk ki a nagy panelt, s cseréljük ki benne az égőt a nálunk lévő plasztikra, majd kapcsoljuk ismét be. Az áram alá kerülő plasztik lerobbantja a lift főkapcsolóját védő rácsot, itt az idő, hogy aktivizáljuk a liftet: kattintsuk át a kapcsolókat, s máris szabad az út lefelé. Mielőtt leérnánk, kérjük meg Joey-t, hogy vágja le nekünk azt a szép piros kábelt (Pick up...).

Lent kapjuk fel a földre esett kábelt, majd keressük meg Reich lakását, s menjünk be a kártyánk segítségével. Bent vegyük magunkhoz a párna alól az újságot, majd keressük meg az utazási irodát. A bent üldögélő recepciósnak adjuk át a magazint, aminek nagyon megörül, s hajlandó kiállítani számunkra egy jegyet bárhová. Beszélgessünk vele az utazásokról, s a jegyet kapjuk fel az asztalról. Keressük meg Lambot ezen a szinten, s beszélgessünk vele egy kicsit itteni életéről (Is the place...). Elpanaszolja, hogy rengeteget dolgozik, s rettenetesen vágyik egy utazásra. Adjuk oda neki a jegyet, és örömében megígéri, hogy körbevezet a gyárban. Menjünk fel az üzembe, s amikor meglátjuk, egyből támadjuk le kérdésünkkel, hogy mikor mutatja meg a gyárat (When do I get...). Egy két szót szól a berendezésekről, de mint kiderül, ő se ért igazán hozzájuk, majd magunkra hagy. Most már nyugodtan sétálhatunk jobbra, az üzemvezető nem zavar vissza. Itt találkozunk Anitával, aki most a radioaktív ellenőrzést végzi. Beszélgessünk vele az itteni rendszerről, a LINC-ről, és egyébről. Ad nekünk egy Jammer nevű programot, ami megtéveszti a retina ellenőrzést, amikor a LINC-be akarnánk belépni. Kérdésünkre, hogy miként lehet belépni a LINC-be elmondja, hogy ehhez szükséges egy Schriebmann csatlakozó, amit a dokinál furathatunk a koponyánkba.

Keressük fel a rendelőt, de a doki ajtaja zárva van, s mi csak a hologramm-asszisztensével tudunk beszélni, aki nem hajlandó beengedni. Kénytelenek leszünk Joey segítségét igénybe venni: kérjük meg, beszéljen a hologramm-hölggyel, hátha neki sikere lesz (Try to speach...; Use your natural...). Jól megértik egymást a holo-hölggyel, s az ajtó máris nyitva áll előttünk... Dr. Bruke szívesen segít, de ennek ára van: vagy készpénz, vagy egy szervünket kell eladni neki... Szólítsuk meg ismét, s próbáljuk rásózni a tüdőnket (I suppose...), ami nem felel meg neki, mert túl egészséges. Kérjünk tőle egy átfogó tesztet, majd - végső elkeseredésünkben - ajánljuk fel a golyóinkat (Maybe I...). Rááll az üzletre, s nem kis megkönnyebbülésünkre közli, hogy a golyóinkat csak halálunk után igényli. Így szert tettünk egy Schriebmann csatlakozóra, már csak egy speciális LINC-terminált kell találnunk, ami alkalmas az agyi csatlakozásra is. Végezetül kérjük ki a doki véleményét, hogy miként juthatunk le az alsó szintre (Can you get...), mire ő Willy nevét említi, aki a Vasmacska biztosítótársaságot vezeti. Nézzünk be a oda, s rövid üzleti információk után térjünk a tárgyra, s mondjuk el, ki küldött (I suppose...; Tell me more...; I want...; Doctor Bruke). Erre elvonul telefonálni a hátsó helységbe, s mi Joey segítségével leszedhetjük a szoborról a vasmacskát (Try to...). Kössük össze a kábellel a vasmacskát, s keressük meg a vészkijáratot, ahol a játék legelején megmenekültünk. Hajtsuk át házi hegymászószerkónkat a másik épületre, s lendüljünk be az ablakon. Bent tegyük az ID kártyánkat a speciális LINC-terminálba, üljünk a székbe, s máris irány a cyber-világ. Valahogy úgy képzeljük el a helyet, mint egy számítógép memóriáját, ahol programok találhatók, s tárgyainkat is programok váltják fel. 3 rendszerfile van nálunk: az info-adó, ami a bal gombnak felel meg, a Disconnect, amivel kiszállhatunk a cyberből, és az Open, amivel programokat indíthatunk el. Először is vegyük fel a golyót, majd nyissuk ki a táskát az Open programmal, s vegyük fel a kódoló programot (nagyító) és a kitömőrőt (csomag). Csomagoljuk ki a felvett labdát, s két kódszóhoz jutunk. Menjünk jobbra, s ügyeskedjünk úgy a kódok berakásával a platókba, hogy azok között egy út vezessen az északi kijáratig. Itt vegyük fel a könyvet és a mellszobrot, ami egy olyan program, hogy a használatával bárhová beléphetünk a kódkártyánkkal. Lépjünk ki a cyber-ből, s tegyük a kártyánkat a mezei LINC-be, ahol a 4.-kel lépjünk be a biztonsági műveletekbe, majd a retina vizsgálat sikeres megtévesztése után írjuk be a kódot (lásd kézikönyv).

Az 1. billentyűvel alvashatjuk el a nálunk lévő file-okat, s megtudjuk, hogy Robert Overmann a becses nevünk, és a LINC-rendszernek van ránk égető szüksége... vajon miért? A 2. billentyűvel speciális műveleteket végezhetünk,

itt letilthatjuk Lamb kártyáját, lenullázhatjuk a pénzét, és beindíthatjuk a 48 órás Phenix programot, ami engedélyezi a belépést bárhová. Ha kigonoszkodtuk magunkat, húzzuk végig a kártyát a jobboldali ajtó scannerjén, s máris szabad az út. A biztonságiak előtt elhaladva ismét a komplexum felső szintjére érkezünk. Most már még egy szintet mehetünk lefelé a lifttel, de előbb szólítsuk meg Lambot, mire elpanaszolja, hogy nem működik a kártyája, s így nem tud hazamenni megetetni a macskáját (Do you have...; You could...). Ajánljuk fel, hogy mi megetetjük, csak engedélyezze a belépésünket. A lakásán vegyük fel a videókazettát, majd irány a lefelé vezető lift. Lent egész emberközeli környezetbe jutunk, pálmák, medence (vízzel!), zöldek... Idétlen Joey a hülye fejével utá-



nunk ugrik, s jól összetöri magát... Robert kiszedi az áramkörét, s máris megkaptuk az irányítást. Beszélgessünk el Piermont asszonnyal (Do you know...), akinek végre mond valamit az Overmann név, ugyanis a férje együtt dolgozott az apánkkal, s ő jól ismerte az anyánkat. A bár ajtajában álló portástól érdeklődjük meg, hogyan léphetünk a bár tagjainak sorába, hogy bemehessünk (How do I...; Do you know...; See you...). Egy szponzorra van ehhez szükségünk, és ő Piermontot ajánlja, aki régi tag. Kérjük meg őt (Would you...) az utcán, majd csengessünk fel hozzá (It"s me...). A lakásán beszélgessünk el vele, mire megtudjuk, hogy apánk és az ő férje együtt dolgoztak a LINC-rendszer kiépítésén, s főleg ősünk ölt bele túl sok időt, olyanyira, hogy anyánk beleunt, s velünk együtt elmenekült a Gap-re. Tehát most apánk parancsára hoztak ide... Miután kibeszélte megát hajlandó felhívni a bárt, s beajánlani. Ezalatt tegyük be a macskás videófilmet a VCR-be, s lopjunk egy kis eledelt a kutyus táljából. Irány ismét a park, tegyük az eledelt a deszkára, s emeljük fel róla a kötéllel a téglákat. A lebillent deszkára felmászik a kutya, s Robert nyugodt szívvel elengedi a kötelet... bizonyára elfáradt. Egy hihetetlen repülés után a kutya a medencébe köt ki, Piermont a rendőrt is odahívja, aki eddig a templom bejáratát őrizte. Menjünk be a templomba, s a szekrényes teremben nyissuk ki a középső szekrényt, ahol Anita összeégett hullájára lelünk. Kerüljük meg a kis tavat, és a déli felén lévő kis kunyhó ajtaját vizsgáljuk meg, s a lakatot nyissuk ki az ID-kártyánk segítségével. Bent vegyük magunkhoz a drótvágót, majd irány Anita eddigi munkahelye a reaktor mellett. Most, hogy Anita halott a védőruhás ürge se rohangál ki-be a reaktorból, s felöltheti a ruháját a

középső szekrényből. A reaktor ajtaja előtti terminál segítségével nyissuk ki a reaktort (2.), s menjünk be. Bent Anita LINC-kártyáját találjuk.

Természetesen keressük meg azt a LINC-állomást, ahová aggyal is be lehet lépni, s Anita kártyájával menjünk be. Az ő kártyáján van egy vakítóprogram, amivel a LINC-ben őrködő szemeket megvakíthatjuk, s gyorsan körbefutva megszerezhetjük a hangvillát. Az addig tiltott területen találunk egy hologram vetítőt is, melyen lejátszhatjuk a nálunk lévő felvételt, melyet Anita küldött nekünk, s Eduardról beszél, aki kertésznek öltözött ügynök az alsó szinten, s a lezárt metrójáratokat ajánlja, hogy azokon át talán megmenekülhetünk. Lépjünk ki, s keressük meg Eduardot. Beszélgessünk el vele, majd a mellette ülő fiúval, majd ismét Eduarddal (így derül ki, hogy nem igazi kertész, hisz a Darmielont kéknek mondja, holott az sárga - tudjuk meg a fiútól, akinek az egyik konzoljátéka erről szól). Eduard ezután beszédesebb lesz, elmondja, hogy valami zűr van a LINC-rendszerrel, önmagát kontrollálja, s egy vírust próbálnak - ő, Anita és még néhányan - bejuttatni a rendszerbe, hogy tönkretegye a LINC-et, nehogy valami galibát csináljon, hisz már teljesen irányíthatatlan. Mostanra nyitva a bíróság, ami inkább csak egy betét a játékban (Howardot kell megvédenünk, akivel még az elején találkoztunk, mint szerelővel. Avval gyanúsítják, hogy leöntött egy rendőrt s kinevette. Hogy a védelem sikeres legyen részünkről, mindig a felső kérdéseket/válaszokat nyomjuk.). Mikor ismét az utcán vagyunk, nézzünk le a bárba, s állítsuk be a zenegépet az 1. számra. A tulaj rühelli ezt a zenét, lefut lehalkítani, s mi közben lopjuk el ujjlenyomatokkal teli poharát. Vigyük el Dr. Bruke-hoz, s ő átalakítja az ujjlenyomatunkat.

Irány ismét a bár, s az ujjlenyomattal működő pinceajtón lazán belóghatunk. Sajnos borkostolásra nincs idők, a feszítővassal szedjük le a nagy láda tetejét, tegyük át a kicsire, álljunk fel rá és lyukasszuk ki a vasrúddal a rácsot. A drótvágónkkal vágjuk ki a rácsot, s csusszanjunk be a metrójáratba. Keressük meg a

nagy repedéses falat, és tegyük be az izzónkat a foglalatba. A fény miatt nem fog ránktámadni a szörny. Haladjunk jobbra, az omladékos részen gyorsan fussunk le. Lent egy hatalmas ér lüktet. Pajszerünkkel bontsuk ki a falat és emeljünk ki egy téglát. Nyomjuk az érbe a vasrudat ott, ahol a leggyengébb, s üssük bele a téglával. Egy kis seb keletkezik, s máris jön egy dokirobot begyógyítani. Amíg az ajtó nyitva, gyorsan lógjunk be. Bent először is nézzünk be az északi ajtón, lépjünk be a terminálba, s csökkentsük az itt lévő fura berendezés hőfokát (2.). Most, hogy a nyílás kisebb lett álljunk rá, húzzuk meg a plafonról lelógó kart. Így az ott lévő rácsot sikerült meglazítanunk, ami később még sokat segít... Tovább kutatva a pincében egy dokirobotra lelünk, és belehelyezhetjük Joey

áramkörét. Kérjük meg, deritse ki, mi folyik a másik szobában (I want you to...), majd miután megtudtuk, hogy egy Android tevékenykedik a gyanús tartályok körül, kérjük meg, hogy nyissa ki a zöld lőttyel teli tartályt (Give me a...; Tell me about the nutrient...; Open the...). Az akció sikerül, menjünk be, s az android, aki a pocsolyát próbálja kikerülni, miközben felénk tart, véletlenül rálép a rácsra és az beszakad... Bent egyébként egy androidgyártó üzem működik. Keressük meg a vezérlőtermet, lépjünk be a terminálba, s nyissuk ki a nagy ajtót (2,1). Az ajtó mögül egy android lép elő, s nem éppen barátságos velünk... Hála Istennek itt van Joey, aki egy jókora injekcióstűvel elintézi. Szedjük ki Joey áramkörét, és az antroid ID-jét, majd irány ismét a vezérlőterem, és lépjünk be a LINC-be a legújabb kártyánkkal. Ismét a cyberben ügyködhetünk: most keressük meg az a helyet, ahol egy lovag áll a kapu előtt. A villámprogrammal likvidálhatjuk a lovagot, s Anita kártyájával visszajöve lépjünk be a lovag mögötti pályára. A hangvillával semmisítsük meg a vírus körüli kristályburkot, s vegyük magunkhoz a vírust. Menjünk be oda, ahonnan az imént a gonosz android tört ki, s a bent lévő kopmuterbe juttassuk be a vírust. Vegyük le a falról a csipeszt, vegyünk ki az akváriumból egy darabka szövetet, s fagyasszuk le a tartály segítségével. Induljunk tovább jobbra, ahol a már "menetkész" androidok hevernek, nyissuk ki a középső android melletti kabint, s helyezzük be Joey kártyáját. Lépjünk be a terminálba, töltsük az androidba Joey adatait (3,1). Joey most már emberszerűen köszön ránk, s követ hűségesen. Lépjünk tovább jobbra, s kérjük meg Joey-t, hogy tegye az ajtó egyik szenzorára a mancsát (I want you to...), s mi tegyük a miénket a másikra. Lássa csodát az ajtó kinyílik, ám egy kis malőr kíséretében: Joey keze a szenzorhoz ragadt... Hagyjuk magára, majd elintézi, mi másszunk végig a csöveken, kössük rájuk a kötelet, s másszunk le a létrán a gyomorszerű képződményhez. Eltsük bele a nálunk lévő kis szövetet, mire a szennyeződés hatására a gyomor falán egy ajtó jelenik meg, ahová a kötél segítségével lendülhetünk... S hogy mi vár ránk bent? Természetesen az öreg Overmann, aki az egész LINC-rendszer agya! Ahogy belépünk, a LINC lecsatolja magáról apánkat, s a hatalmas idegvégződések üresen tátongnak... az utolsó pillanatban megérkezik Joey (fél kézzel), hogy megtegye utolsó szívességét: beüljön a székbe. Így az idegek őt állítják a LINC középpontjába, s Joey igazán jól érzi ott magát. Apánkon már nem lehet segíteni, karjainkban leheli ki lelkét. Joey-val sikerül rendbe tenni a LINC-et, ismét a kezükbe vehetik az emberek a sorsuk irányítását...

Koronczai Gáspár

ÉRTÉKELŐ

grafika	88%
hang/zene	80%
kezelhetőség	90%
kihívás	40%

ÖSSZHATÁS 88%

TESZTELVE: PC

VERZIÓK: PC, AMIGA

A FRONTIER BEHÁLÓZ, MEGRAGAD, FOGVA TART ÉS MAGÁHOZ LÁNCOL!

576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

1137 BUDAPEST,
POZSONYI U. 14.
TEL: 11-26-415

TOVÁBBI boltjaink

SZOLNOK
Sárvár krt. 2.
SALGÓTARJÁN
Fő tér 1.
SZEGED,
Dugonics u. 9/a
PÉCS,
Haszkovó út 18/G
SZOMBATHELY,
Szent Márton u. 33.
EGER
Katona tér 1-3.
VESZPRÉM,
Haszkovó út 18/G
GYÖNGYÖS,
Zrínyi u. 12.

9021 GYŐR,
KIRÁLY U. 18.
TEL: (96) - 322-151

PÉCS,
Király utca 24.

ÚJ BOLTUNK NYÍLIK PÉCSETT

minden

AMI A SZÁMÍTÁSTECHNIKÁHOZ KELL